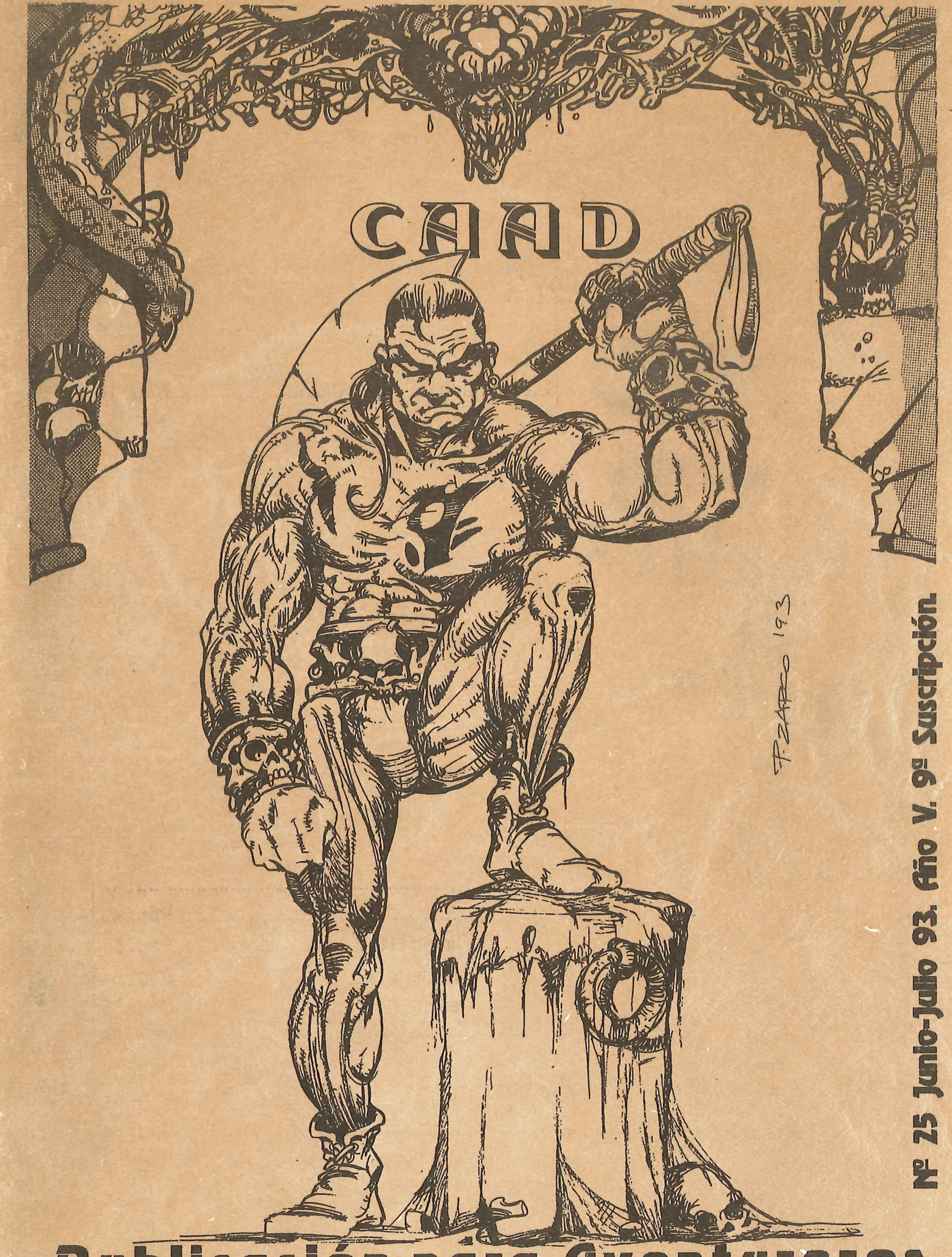


Publicación para Aventureros

SUMARIO

CAAD Nº 25 (Junio - Julio 93
9ª Suscripción)
Publicación Bimestral (o casi)
CAAD Ediciones
Apartado de correos 319
46080 - Valencia (Spain)
Telf.: (96) 369 95 71



Club de Aventuras AD
Apartado de Correos 319
46080 - Valencia
Telf.: (96) 369.95.71

EDITORIAL

Ya estamos aquí de nuevo, y bastante más rápidamente de lo que muchos esperabais, ¿verdad? Podéis ver un nuevo diseño de la portada, y es que a partir de ahora, será *Paco Zarco* el encargado de realizar no sólo el dibujo de portada, sino también su composición en el ordenador, y la impresión de la copia final. Os aseguro que el resultado es muy superior a todo lo visto hasta ahora, como podéis comprobar vosotros mismos.

He recibido postales de varios de vosotros desde los lugares donde veraneáis, aparte de las del **Feedback**. Os agradezco mucho el detalle, y algunas de ellas harían subir la temperatura del cartero, porque vamos... qué potencia...

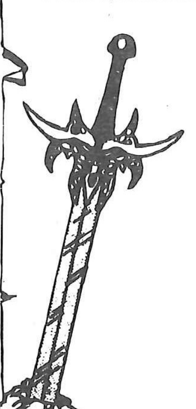
Dejando aparte el aspecto carnal, perdón, lúdico, no no, gráfico de las postales, me eran deseados unos relajantes días de vacaciones y que me pusiera muy moreno... bueno, el caso es que me he puesto negro, pero de trabajar. Este verano tampoco he tenido vacaciones (buaaaaa) y lo he dedicado por completo a poner el CAAD al día (lo he intentado...) y trabajar como un bwanamino. Al menos podré pagar la portada en color del anterior número sin vender mi camiseta...

Bueno, estoy seguro de que mis cuitas no ocupan el primer lugar de vuestras preferencias, y como este apartado sí, os dejo que leáis cosas más jugosas y menos tristes que mi arrastrada vida (me parece que me he pasado...).

Juan J. Muñoz Falcó
Director del **CAAD**

CoEditorial

Desde hace ya algún tiempo estoy siendo invitado a trascribir mis deseos de lo que quiero del **CAAD,** a los demás usuarios del mismo, a vosotros. Pues bién, ha llegado la hora. Me enorgullece ser el autor de una sección que ha gustado mucho, ***El Reto del Hero Quest***. Esta es mi idea. Se que entre vosotros existen multitud que han jugado **ROL**, **JUEGOS TEMÁTICOS** y de **GUERRA**, y también se que muchos de los directores de estos juegos se han montado sus própias aventuras. Esta es mi proposición: Enviad al **CAAD** todos vuestros módulos, retos y batallas, suficientemente documentadas y detalladas, con los bocetos gráficos que ayuden a entenderlo y a vivirlo, y desde aqui se intentará editar, maquetar e incluir en este, vuestro fanzine. Esto os puede lanzar a la fama a la vez que haceis a más de uno feliz por darle la solución a un fin de semana sin preparar. Al igual que editamos los extras de soluciones, podríamos montar un extra de módulos, retos y aventuras a modo de recopilación, recuerdo y, por que no, promoción exterior. Espero que nuestro director empiece a darme toda esa cantidad ingente de trabajo. Hasta la próxima, no nos/os falleis...



Antonio Fernández Giménez
El Jefe de Redacción de **CAAD**

ADICION A LAS REGLAS DE VEHICULOS

Las reglas de vehiculos se modificaran de la siguiente forma:

Como la mayoría de los vehículos tienen una representacion, con los puntos de blindaje en W.D. se usarán las mismas que para los Dreadgnouts que aparecen en el N. 146. Para ello se dispondrá de la plantilla de disparo conveniente.

Cuando un vehículo choque, voluntariamente, contra un obstáculo, miniatura o vehículo, si tiene "*dientes*" metálicos, no se producirá ningun hit sobre el vehículo, tratándose el objetivo como lo indican las reglas; cualquier vehículo que no tenga "*dientes*" sufrirá los daños, aunque el impacto se efectúe voluntariamente.

Todos los vehículos, independientemente de su velocidad en el campo de batalla, podrán efectuar un movimiento máximo diario de 3 hexágonos. Las restricciones que se apliquen a su movimiento serán las generales para el hex. Ejemplo: una moto normal atravesando un hex. claro invierte un punto de movimiento, pero atravesando bosque invierte dos puntos de movimiento. Nunca podrá atravesar pantanos por ella misma. Con la creación de barcas o elementos navegables, podrá atravesarlo al coste de 2 P.M.

Los aparatos con facultad de vuelo, ignoran el hex. en cuanto a contenido de este, solamente aplicándose las modificaciones en caso de combate. Lo que quiere decir, una moto aerea que pase por encima de un bosque no tiene penalización al movimiento, pero si intenta combatir dentro de este, verá afectado su movimiento y capacidades por el escenario del combate.

UNIDADES Y ACCIONES DE MANDO

Toda unidad antes de comenzar la batalla, debera tener obligatoriamente escrita una orden; clara y concisa. Las ordenes pueden ser, por ejemplo: Defender la posición, atacar a ... (una unidad o lugar), hostigar a ..., etc. siempre y cuando la orden sea clara el Arbitro dejara actuar a la unidad sin restricciones, pero en el momento en que la orden sea demasiado complicada podra exigir a la unidad que efectue los chequeos por inteligencia que crea convenientes, o por liderazgo si estos fueran necesarios.

Una unidad en la que toda ella tenga comunicadores, podra efectuar con un turno de intervalo un cambio de ordenes. Se consideran fuentes de ordenes, oficiales, personalidades y ordenes de fuera del tablero.

Una unidad en la que solamente el lider tenga comunicador, debera permanecer sin disparar durante un turno para poder recibirla sin problemas, si debe efectuar alguna accion de combate, chequeara con el atributo de inteligencia con un modificador igual a las acciones que haya tenido que desarrollar, incluyendo los ataques recibidos en combate cuerpo a cuerpo. Ej. un lider que dispare y combata cuerpo a cuerpo, recibiendo dos ataques tendra un modificador total de -4. Una vez recibida la orden, debera efectuar un chequeo contra liderazgo para reagrupar a su unidad a una distancia maxima de cinco pulgadas de radio para comunicar las ordenes a grito "*pelado*", con lo cual, cualquier unidad enemiga con comunicador a 10" de cualquier miembro de la unidad podra transmitir las ordenes dadas a estos. La unidad que recibe las ordenes a gritos, tiene el turno del grito y el siguiente para recibir las nuevas ordenes, en caso de no hacerlo se les considerara fuera de mando a todos los efectos. Tardaran un turno en comprender y efectuar las nuevas ordenes. . Si las circunstancias fueran especialmente dificultosas, el arbitro podra pedir a las unidades que efectuen un chequeo contra inteligencia o contra el liderazgo del lider para que la unidad pueda efectuar los movimientos sin problemas.

Proximamente ampliare las reglas con una explicacion mas exhaustiva de las nuevas razas con sus nuevos atributos

KUTU

CONCURSO ROLERO

Todos aquellos a quienes el **ROL** absorbe buena parte de su tiempo, tienen ahora una doble convocatoria. En primer lugar, un Concurso de Módulos, y otro de Figuras. Vamos a detallarlos:

CONCURSO DE MODULOS

Pueden ser para cualquier juego de rol del mercado, y no importa la extensión, agradeciéndose se envíen al **CAAD** en formato *ASCII* para facilitar su publicación.

El jurado estará formado por *Kutu* y *Melitón*, siendo su decisión inapelable. El ganador verá publicado su módulo en el **CAAD** y obtendrá como premio una suscripción a nuestro gran Fanzine además del reconocimiento por parte de todos nosotros y de los socios del **CAAD**.

CONCURSO DE FIGURAS

Con este concurso se pretende premiar al socio más habilidoso pintando figuras. Has de pintar una lo mejor que sepas, y remitírnosla al **CAAD**, donde un experto jurado formado por *Paco Zarco* y personal de **Valhalla** se encargarán de escoger las tres mejores.

LOS PREMIOS

1er. Premio: Suscripción al **CAAD** + Figuras por valor de ***1.600*** *pesetas* del gran catálogo de **VALHALLA** + Caja de Pinturas.

2o. Premio: Suscripción al **CAAD** + Figuras por valor de ***1.600*** *pesetas* del gran catálogo de **VALHALLA**.

3er. Premio: Suscripción al **CAAD**.

PLAZO DE ADMISION

El plazo quedará cerrado el ***1 de diciembre de 1993***, por lo que tenéis todo el verano para realizar vuestras creaciones. ¡Esperamos tu participación!



(**) Los trabajos presentados a examen no serán devueltos en ningún caso.
(**) Para alguna consulta o petición, remitiros a la Dirección del CAAD (96/369 95 71)

SILDAVIA (12)

UNA MANERA ESPECIAL DE ESCRIBIR

El gran folio cuadriculado me intimida. ¿Toda esta extensión amenazadora y vacía tengo que ensuciar de tinta? Una pregunta tonta y, como tantas otras veces, la respuesta es, a sabiendas, positiva. Hace tiempo que no me enfrento a un reto de estas características, las modernas maravillas de la técnica tienen la culpa, pero pensandolo bien, ya estoy sintiendome cómodo en este ancestral medio. Siento de nuevo ese sabor tan especial que sólo se encuentra cuando uno tiene la ocasión de escribir un buen relato de su puño y letra, y cuando nuestra mente se encuentra totalmente sumergida en la atmósfera de una apasionante lectura.

Tengo que agradecer el que estos días el tiempo de mi ordenador esté completamente ocupado imprimiendo hojas y hojas para el lanzamiento de **LoM**; me he encontrado con una parte de mí mismo de la que ya casi no me acordaba y a la que algún día prometí regresar.

NOTICIAS

EMPIEZA LA PARTIDA Nº 0 DE LIBERTAD o MUERTE (LoM)

Con la superfície de Atropos prácticamente al 100% de ocupación, el pasado mes de agosto se dió inicio al **JPC** más esperado de los ultimos años. Miles de horas de trabajo han sido invertidas en su creación, y ahora sólo resta superar la definitiva prueba de funcionamiento por medio de esta Partida nº 0 para que el juego se encuentre totalmente pulido. Los jugadores participan activamente en este proceso, y mientras juegan, deben rellenar unos partes periódicos con sus comentarios, sugerencias y posibles errores encontrados. Entre las colaboraciones se sorteará la continuación de su participación en dicha partida hasta su finalización, totalmente grátis.

A partir de este **CAAD** y en la sección de *SILDAVIA*, dos apartados os mantendrán informados sobre el desarrollo de esta partida: "***Visiones Peligrosas***" y "***Zona de Combate***".

PREMIO 'ESTAFETA'

Esta vez le ha correspondido el honor de resultar ganador en el **IV PREMIO ESTAFETA** a *Pascual Basterra Gabarró* de BARCELONA; por una Hoja de Juego correspondiente a la Partida nº 3 de **VIRUS** en la que se encuentra actualmente, que tardó la nada despreciable cantidad de 9 días en llegar a nuestro poder. Desde aquí queremos agradecer al organismo de Correos el desastroso servicio que prestan haciendo una vez más posible la existencia de nuestro peculiar concurso e imposibilitando la agilización de un **JPC** en un país como España.

Entran en concurso todos los envíos de Hojas de Juego de todos los participantes de cualquier juego de **Sildavia**. Cada número del **CAAD** se selecciona la carta que más tiempo ha tardado en llegar (a partir de la fecha en que fue matasellada) y será premiada con un ingreso de <u>*600 pts.*</u> en su cuenta de juego.

LISTAS DE ESPERA

VIRUS -> Partida nº 5, ocupación al 42%. Paq: 650 ptas, t/a: 200 ptas.

LoM -> Partida nº 1, ocupación al 0%. Paq: GRATIS,t/a: 300 ptas.

ocupación: % de plazas ya cubiertas por jugadores.

Paq: Paquete de Inicio con tres turnos de juego incluídos.

t/a: Turnos de juego adicionales.

GRATIS: Los socios activos del **CAAD** pueden obtener grátis el Paquete de Inicio de LoM con sólo enviarnos sus datos personales y número de socio a:

SILDAVIA.
José J. Chambó Bris.
c/Nou del Convent 43, 5.
46680 ALGEMESI -Valencia

VIRUS

Interesantes notas recibidas independientemente desde un par de jugadores de la Partida nº 3. Sobran los comentarios:

MONONUCLEOSIS (Turno 8)

"...se ha abierto un cierto campo de expansión con la desaparición del virus 'e', aunque creo que... ...pronto estará ocupado, ya que todos se están extendiendo rápidamente. Y la falta de espacio... ...acabará pronto en combates, en los que espero tardar en entrar lo máximo posible."

ABSOLUCION OSCURA (Turno 8)

"...mi virus está aliado con MAXIMO 20 CARACTERES, aunque... ...de momento es de apoyo logístico; ...creo que vamos a saltar a los dos más poderosos; tienen demasiadas células."

MONONUCLEOSIS (Turno 9)

"Como suponía los combates han comenzado, o al menos pequeños ataques a mi virus por parte de otros dos, aunque he conseguido salir indemne de ellos. La desaparición de otros virus ha dejado espacio libre para poder desplegarse por el tejido,..."

ABSOLUCION OSCURA (Turno 9)

"...el ataque del virus MONONUCLEOSIS... ...no va a quedar así! El VM 3106 ya está en camino para ajustarle las cuentas. Que se prepare y disfrute mientras pueda porque es posible que se marche tan rápido como vino,..."

MONONUCLEOSIS (Turno 10)

"La partida comienza a complicarse cada vez más,... ...todos desean extenderse y los combates comienzan a estar a la orden del día (aunque algunos como el mío no intencionados)..."

ABSOLUCION OSCURA (Turno 10)

"La ABSOLUCION OSCURA... ...no está dispuesta a perdonar a esa infección de 3ª categoría llamada MONONUCLEOSIS... ...desde las cuatro esquinas de mis dominios se van a concentrar en un salto mortal... ...no consentiré que nadie amenace

caprichosamente mis fronteras."

COMO SE HIZO LIBERTAD o MUERTE (6ª Parte)

Finalizamos con la descripción, funcionamiento y diversas consideraciones sobre los Sistemas del traje de combate Ares:

SISTEMAS AUXILIARES (SA) -Continuación-

7. Sistema Auxiliar de Comunicación (SAC).

Formado por una radio sub-espacial de baja potencia con capacidad para la emisión, recepción, codificación y decodificación de información. Toda esta información es procesada por un pequeño satélite que se encuentra en órbita sobre cada guerrero. Gracias al SAC se puede hablar con el resto de guerreros y algunos PNJ's, y participar en la sección GRITOS DE GUERRA del Boletín de Juego. Si el SAC se encuentra averiado es imposible cualquier tipo de comunicación.

8. Sistema Auxiliar de Propulsión (SAP).

Lo constituyen un conjunto de giróstatos, 24 servomotores y un motor de propulsión. Le permite al guerrero controlar los movimientos del Traje de Combate, desplazarse y saltar sobre la superfície. Con el SAP averiado el guerrero es incapaz de moverse del lugar donde se encuentra.

Los Sistemas pueden verse afectados como resultado de impactos de gran potencia que traspasen la armadura, ataques discriminados hacia ellos o simplemente por el desgaste durante su funcionamiento. Existen Unidades Reparadoras (UR) que aplicadas sobre un Sistema defectuoso recuperan su operatividad; así mismo puedes encontrar Sistemas completos y sustituirlos por los tuyos defectuosos.

El Satélite es el instrumento más sofisticado que posee el traje: una pequeña esfera que orbita a gran altura. Entre sus multiples funciones, sirve para ofrecerte información sobre un determinado cráter, guerrero o PNJ. Además es imprescindible para hablar con otros guerreros y participar en GRITOS DE GUERRA. El Satélite es autoregenerable, o sea, no tiene averías.

(Próximamente: Armamento).

VISIONES PELIGROSAS

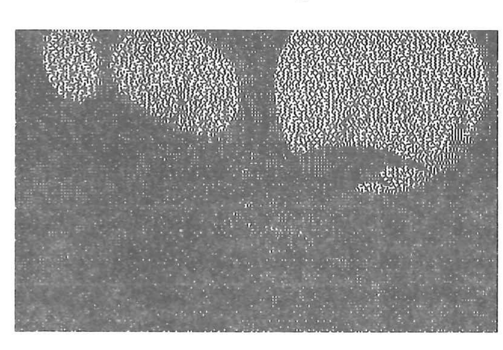
A partir de este **CAAD**, Visiones Peligrosas te introduce directamente en la piel de uno de los guerreros sobre el asteroide Atropos de la Partida nº 0 de **LoM**: *Eric.*

Las vivencias y aventuras estarán extraidas de Hojas de Resultados reales sin ningún tipo de adornos que no correspondan a la información concreta que aparece en ellas. Solamente se transformarán tablas y mensajes en un texto a modo de relato para hacer más amena la lectura.

- -

¡Buuump! El tubo de lanzamiento de la nave de desembarco me dispara hacia la superfície del asteroide Atropos... Los frenos de la cápsula entran en acción y, al disminuir la velocidad de caída, la cápsula se desprende.

Penetro en uno de los cráteres del asteroide y aterrizo usando los propulsores. Inmediátamente compruebo todos los indicadores reflejados sobre mi Reflector Instrumental:



Resistencia: forzudo, Moral: mosqueado, Salud Mente: Equilibrado, Suerte: normal, Experiencia: 0. Todos los Sistemas Electrónicos de mi Traje de Combate 'Ares' se encuentran en Estado Operativo correcto, y mis niveles de Energía, Aire y Alimento a plena carga. Las armas de las que dispongo son un Sable de Luz, una Pistola Laser y un Lanzacohetes; las dos primeras cargadas al máximo y para el Lanzacohetes dispongo de un par de Bombas Rompedoras, una Perforadora, otra Letal y otra de Tiempo. Además, entre los objetos que llevo, tengo dos cargadores adicionales para el Sable y la Pistola, una Unidad Reparadora y sendas recargas para mi SVE, SVA y SAA.

Mi Satélite me informa ahora sobre el lugar donde me encuentro: estoy en el interior del cráter 210. Miro alrededor y observo que no parte de aquí ningún túnel hacia otro sitio, pero lo que sí encuentro son unos objetos en el suelo: un SAC, dos Ilomargas y un Cargador Pistola Laser. Antes de hacer nada recibo otro informe desde el Satélite: en los cráteres adyacentes al mío no se detecta ninguna forma de vida ni la presencia de Esferoides.

De momento esto parece que está tranquilo, ...demasiado tranquilo *Eric.*

-Continuará-

ZONA DE COMBATE

Con la Partida nº 0 de **LIBERTAD o MUERTE** en marcha, Zona de Combate te informará periódicamente sobre los sucesos más interesantes que se producen en el desarrollo del juego: batallas, alianzas, comunicados y cualquier otra notícia de interés general.

TURNO 0

La nave de desembarco Orion IV ha lanzado sobre la superficie del asteroide Atropos cincuenta y nueve guerreros procedentes de las minas de Astol, aunque es posible que todavía sea lanzado en breve algún rezagado.

En estos momentos sólo tienen tiempo para revisar y ajustar sus equipos, pero el próximo turno se promete interesante con el establecimiento de los primeros contactos. Y de momento, esto es todo desde Atropos.

EL CONSULTORIO DEL DR. MASTER

VIDAL GIL HUXSTER (Madrid)

*- En **VIRUS** cómo se explica el movimiento imposible de ciertos VM que en un sólo turno se podría conseguir moviendo diagonalmente o saltando?*

Dado que el proceso de Hojas de Resultados para cada turno de juego se realiza en un órden aleatorio (para neutralizar la ventaja que obtendrían los primeros en ser procesados), es posible que en un proceso primero sea ejecutada tu Hoja y después la de otro determinado jugador, y en el siguiente proceso ocurra justo lo contrario: primero sea ejecutada la de dicho jugador y posteriormente la tuya. En este caso según lo que se desprenderá de tu última Hoja de Resultados, aparentemente el jugador anterior ha realizado dos turnos de juego mientras que tú sólo has hecho uno. Por regla general estos casos no son demasiado frecuentes, pero deberías tener presente dicha posibilidad en tus posibles encuentros con los virus de tus vecinos. Se está estudiando un sistema para tratar de eliminar este tipo de pequeños inconvenientes.

HUGO GONZALEZ GIJON (Oviedo)

- Quisiera saber si en el MAPA DEL TEJIDO CELULAR representas el estado actual del juego, es decir, el del turno en juego, o el mapa representa el estado del juego en que yo estoy jugando (con dos turnos de retraso).

El mapa que se encuentra junto a cada Hoja de Resultados representa el estado del tejido celular justo en el momento en que fue procesada; da igual si vas al día o si juegas con algún turno de retraso. Si no fuera así, no tendrías una visión real de lo que está ocurriendo.

CLASIFICACIONES

PARTIDA Nº 3 VIRUS			PARTIDA Nº 4 VIRUS		
(7-8-93, Turno 13)			(7-8-93, Turno 6)		
1º	MAXIMO 20 CARACTERES	74 cél.	1º	YUYU	31 cél.
2º	MONONUCLEOSIS	71 cél.	2º	TAMOXIFENO FARMITALI	27 cél.
3º	ABSOLUCION OSCURA	69 cél.	3º	STULIUM NAPROLITICUM	26 cél.
4º	ESPANTAMAX K	61 cél.	4º	ACCION MUTANTE	26 cél.
5º	VIRUSFONTE JF-1	60 cél.	5º	MASACRE	25 cél.
6º	HERPES ZOSTER	58 cél.	6º	EL PENJAT	24 cél.
7º	CYLSUM MORTANDIS	58 cél.	7º	WOOKIE EHIZTARIA	19 cél.
8º	PIRTAMAX	41 cél.	8º	SKAKERMAN	18 cél.
9º	ATACANTUM CARNIVORUS	40 cél.	9º	LICANTROPO-2000	18 cél.
10º	EL HORROR DE DUNWICH	35 cél.	10º	VERSUS DANAE	18 cél.

TELEMATICA (II)

Por... David Casas

2.2 COMANDOS AT

Los comandos *AT*, propios del standard en modems *HAYES*, sirven para comunicarnos con el modem de forma automática mediante un programa de comunicaciones o manualmente en modo terminal.

Podemos preparar el modem para modo respuesta (en espera de una llamada de otro modem) con una série sucesiva de comandos *AT*, hacer que marque un número de teléfono, desconectar, etc.

Aquí tenemos una lista completa con los comandos *AT*, que, salvo en algunas excepciones, podremos prescindir de ellos pues el programa de comunicaciones ya se encarga de estas tareas mediante un entorno más adaptable al usuario.

2.3 COSTES Y CRITERIOS DE DECISION

Dependiendo del uso que vayamos a realizar optaremos por un modelo u otro. Si somos usuarios del sistema *Ibertex*, y solo queremos usar el modem para operar con nuestro banco, hacer reservas o pequeñas consultas con un modem de velocidad lenta, norma *V23* por ejemplo, nos bastará pero nos será insuficiente si queremos conectarnos a otros sistemas. El precio de un modem de estas características puede oscilar entre *3.000* y *8.000* ptas.

Si usamos el modem con relativa frecuencia para acceder a la base de datos más cercana y poder usar el correo eletrónico o cogernos algun fichero de utilidad nos bastaremos con un modelo *v22bis* (2400 bps). Encontraremos un modem normal de 2400 a partir de *6.000* ptas. Modelos de igual velocidad pero con compresión de datos nos hacen incrementar el precio en *3.000* ó *4.000* pta.

Si por el contrario el modem es nuestra herramienta de trabajo y lo usamos diariamente nos convendrá tener uno más rápido para aligerar el coste telefónico. Un modem de 9.600 ó 14.400 bps nos bastará. Además este modelo suele incorporar protocolos de compresión de datos y corrección de errores por lo que aparte de ser rápidos son muy fiables. Los modems de alta velocidad han ido bajando de precio progresivamente durante los ultimos años. Hasta hace 3 ó 4 años nos pedían *150.000* pta por un 9600 bps *HST DUAL STANDARD* cuando ahora se nos ofrece el 14.400 bps por menos de *30.000* pta.

La elección de un modem es fácil si tenemos muy claro el uso que vamos a hacer de él. Si sabemos que nos podemos enganchar fácilmente a una base de datos no debemos reparar en comprarnos uno de alta velocidad pues en 3 ó 4 recibos ya lo habremos amortizado. No obstante si queremos iniciarnos en las comunicaciones a distancia aconsejo la adquisición de un 2400 sin más complicaciones y si vemos que podemos

sacarle buenos frutos ya nos plantearemos el de alta velocidad.

2.4 INSTALACION

La instalación de un modem no puede decirse que sea fácil pues debemos tener en cuenta varias cosas. Tanto si el modem es interno como externo hemos de fijarnos qué aparatos tenemos conectados ya al puerto de comunicación. Lo más probable es que si tenemos alguno ocupado con el ratón este sea el *COM1* o *COM2*, por lo que conectaremos el modem al que esté desocupado. Si el modem es interno tendremos que revistar el *COM* que tiene el modem seleccionado para ver si es el correcto y si no es cambiarlo. Esto se hace mediante los *switches* del modem. Los *switches* unos pèqueños interruptores que tienen muchas tarjetas de comunicación, vídeo, sonido, etc, para su configuración. En este caso sirven para decirle al modem en qué *COM* será conectado. Hemos de consultar el manual para ver qué combinación de *switches* será la indicada para el *COM* al que queremos conectar el aparato.

Si el modem es externo ya nos vendrá suministrado un cable série que lo conectaremos al *COM* desocupado de nuestro ordenador.

Otro elemento importante a tener en cuenta en la instalación es la *interrupción* por la que el ordenador y el modem se llamarán. Casi siempre el programa de comunicaciones ya nos cambia automáticamente de *interrupción* cuando seleccionamos otro *COM*, puesto que cada uno tiene una *interrupción* diferente. No obstante nos deja el campo de la interrupción libre por si tenemos la necesidad de cambiarla por cuestiones específicas de la configuración de nuestro equipo.

3. SOFTWARE DE COMUNICACION

Como todo dispositivo conectado al ordenador el modem necesita un programa de comunicaciones para poder operar. Este software permite configurar el modem y darle ordenes mediante comandos *AT*, pero normalmente estos comandos son transparentes al usuario. Cuando cargamos el programa de comunicaciones lo primero que debemos hacer es configurarlo, y lo más importante de esto es decirle al *soft* en qué *COM* está instalado el modem y a qué velocidad máxima puede enviar los datos.

3.1 TELIX Y TELEMATE

Hay decenas de programas de comunicaciones para modem en el mercado y casi todos hacen lo mismo, lo que unos lo hacen mejor y más bonito y otros no tanto. *TELIX* es un software convencional que cubre todas las necesidades del usuario de un modem. De hecho es un programa sencillo pero muy adaptable, y con un poco de práctica enseguida nos hacemos con él. Si queremos potencia de entorno podemos escoger entre otros programas, por ejemplo *TERMINATE*, *QMODEM*, *TELEMATE*, etc.

TELEMATE por ejemplo es un soft multitarea que permite hacer otras cosas mientras el modem está conectado a un sistema. Si hemos escogido la opción de cogernos un fichero, podremos abrir una ventana del DOS donde empezaremos otra tarea mientras se está transmitiendo el fichero. Además podemos desplazarnos por menús *Pull-Down* con el ratón. *Telemate* está preparado para soportar *Música Ansi*, quiere decir que si el sistema al que estamos conectados nos envía una cadena de notas musicales tipo *BASIC* precedidas por unos códigos *ANSI* determinados, podremos escuchar música mediante el altavoz de nuestro PC. La última versión además incorpora un protocolo de transmisión que nos permite ver imagenes SVGA a medida que van siendo transmitidas. Podemos tambien configurarlo para comunicarnos en red local en vez de modem y tiene un lenguaje *Script* y *macro-instrucciones* bastante potentes. Un lenguaje *Script* es como un fichero .*BAT* propio del software que estamos utilizando con el que podemos ejecutar instrucciones secuencialmente y de manera interpretada. Por ejemplo podemos hacer un programa que llame automáticamente a un sistema determinado, introduzca nuestros datos, se coja un fichero concreto y desconecte.

3.2 CONFIGURACION

Cuando hemos instalado el modem y suponiendo que lo hayamos hecho correctamente el siguiente paso es configurarlo mediante el programa de comunicaciones que utilizaremos para llamar.

Las opciones de configuración de un modem son siempre las mismas en todos los software, puesto que las unicas que pueden variar son las del propio entorno del programa.

A continuación describiremos brevemente las más importantes.

3.2.1 PUERTO DE COMUNICACION

El *COM* deberá ser el mismo en el que hemos instalado el modem. En los programas de comunicacion convencionales tendremos la posibilidad de definirlo entre el 1 y el 4. Lo más normal es instalar el modem en el 1 o el 2, pero como hemos mencionado antes debemos tener la opción de configurarlo en los otros 2 por si los anteriores los tenemos ocupados o existe algun conflicto entre otros dispositivos.

Es fundamental no equivocarnos en este aspecto de la configuración puesto que si definieramos otro *COM* al que el modem no está conectado no funcionaría.

3.2.2 VELOCIDAD

Tendremos varios campos a elegir, todos ellos con diferentes velocidades. Nos limitaremos a escoger cualquiera de ellas que no exceda la velocidad de nuestro modem. Si tenemos un modem de 2400 bps podemos configurarlo para 300, 1200 o 2400 bps pero nunca a más velocidad, salvo en excepciones muy concretas, *MNP's* etc. Por el contrario

si tenemos un modem de 14.400 nos veremos obligados a configurarlo a una máxima velocidad de 19200 o 38400 bps puesto que 14.400 no lo encontraremos en la lista, por el simple hecho que no es un múltiplo de la velocidad anterior (9600). Esto no tiene que ocasionarnos problemas ya que en el otro extremo nos encontraremos con un modem con una velocidad máxima igual a la nuestra.

El problema surge cuando definimos un velocidad que nuestro modem no se puede permitir y en el otro extremo si la soportan. En este caso solo apreciaríamos "*basura*", pero no debido al estado de la linea sino porque nuestro modem intentaría recibir a una velocidad que no puede permitirse y haría la traducción de los tonos errónea.

En definitiva, en el programa de comunicaciones configuremos nuestro modem a la máxima velocidad que pueda operar para ahorrarnos problemas.

PARIDAD

Es una forma de chequeo de errores. Las paridades disponibles son *NONE* (ninguna), *EVEN* (par), *ODD* (impar). Dependiendo del sistema al que nos vayamos a conectar tendremos que cambiar esta opcion. Lo más normal en sistemas telemáticos tipo *BBS* és *SIN PARIDAD* (None), pero tendremos que definir otro tipo de paridad si decidimos conectar con servicios que si la soporten, como *COMPUSERVE* (un enorme sistema telemático de Estados Unidos), *VAX*, etc.

BITS DE INFORMACION

Es el numero de bits de información que son enviados antes de que un bit de parada sea transmitido. Tendremos la opción de 7 o 8 bits. Esto, al igual que la paridad, depende de cada sistema. En sistemas *BBS* lo normal son 8 bits aunque como hemos dicho esto puede variar segun las características de comunicación del sistema al que vayamos a conectar. Normalmente la información se transmite en grupos de 9 o 10 bits (7 o 8 de información), uno de paridad y otro de parada.

BIT DE PARADA

Es el bit que delimita las cadenas de información que son enviadas. Tendrá dos valores, 0 o 1. Lo más normal en casi todos los sistemas telemáticos es estar conectado, o sea, 1. Por lo tanto tenemos que si queremos conectar a un BBS definiremos estos 3 parámetros como *N,8,1* o si queremos utilizar servicios como *Ibertex*, etc, como *E,7,1*.

LA LLAMADA DE ADVENTHULHU

Por... Dr. Jekyll & Mr. Hyde

Hola, queridísimos amigos, soy el *Dr. Jekyll*. Bienvenidos a mi humilde laboratorio. No podríais haber elegido un día mejor para venir a visitarme, ya que el aburrimiento empezaba a apoderarse de mí. Y es que todos los días es la misma historia: me paso siete u ocho horas metido en mi laboratorio, juego alguna que otra partida al solitario, me fumo algún Celta que otro (paquetes, no cigarrillos) y sobo el resto del día.

Pero sentáos, sentáos. tampoco es cuestión de contagiaros mi aburrimiento contándoos batallitas, aunque veo que venís todos con una sonrisa de oreja a oreja. ¿A qué se debe? ¿Cómo? ¿Que habéis conseguido ***THE* HOBBIT** para mi Amstrad CPC y me lo váis a ceder para que pase a engrosar la lista de aventuras clásicas del **CAAD**? ¡¡¡ESTUPENDO!!! Ahora mismo voy a echarle un vistazo...

La enjuta y vetusta figura del *Dr. Jekyll* abandonó apresuradamente el laboratorio en dirección a una de las habitaciones de la descuidada y tétrica mansión en la que habitaba. Al poco abrió con decisión una de las múltiples puertas de la mansión y penetró en su interior sin dudarlo un instante. Levantó una lona que estaba en aquella habitación y dejó al descubierto un viejo, empolvado, pero todavía valioso Amstrad CPC. Acto seguido, insertó la cinta en el cassette y esperó a que terminara de cargar...

- Humm... veo que está en English. Además es muy antiguo: yo diría que de principios de los ochenta. Se dice que marcó el principio de la era de los conversacionales, y que todo lo hecho hasta entonces estaba a años-luz de ella. La verdad es que los gráficos son de lo más sencillito, y las descripciones de las localidades son bastante escasas, aunque muy concisas. Tiene un argumento muy sólido y una dificultad que asustaría al mismísimo *Viejo Archivero*, ya que no todo depende de nuestra sabiduría y habilidad, al haber bastantes eventos en el juego que se realizan de forma aleatoria sin que el jugador tenga ningún control sobre ellos. Por lo tanto, la mejor forma de evitar que os mante a las primeras de cambio es estar grabando las partidas constantemente.

La aventura es de una sola carga y tiene un mapeado relativamente pequeño, pero os aseguro que tendréis que "*sudar sangre*" para terminarla. Por último deciros que **THE HOBBIT** está basado en el libro del mismo título del conocido escritor de nacionalidad inglesa, aunque nacido en Sudáfrica, *J.R.R. TOLKIEN*, cuya historia supieron plasmar extraordinariamente bien en esta aventura los programadores de la, ya hace tiempo desaparecida *MELBOURNE HOUSE*.

La verdad es que me da pena quitarle el glorioso polvo a una aventura de semejante fama... pero... ¡oh! ¿Aún estáis ahí? Perdonadme, es que cuando tengo delante una joya de la programación como *THE HOBBIT* me olvido de lo que pasa a mi alrededor.

Y pensativamente, el *Dr. Jekyll* se dirigió a un armario y depositó con sumo cuidado el primer ejemplar de la lista de aventuras clásicas del **CAAD**. De repente dió un paso hacia atrás y se llevo una de las manos a la cabeza...

- ¡¡Aahh!! ¿Qué me pasa? Me encuentro fatal, todo me da vueltas y parece que la cabeza me va a estallar... no se si será por mi sana costumbre de comerme 3 platos de

fabada todas las noches antes de acostarme, o por el Celta corto que me acabo de fumar... el caso es que... creo... que...

¡¡¡ CABUMM !!!

¡¡¡ CRASH !!!

¡¡¡ KLINCH !!!

La vetusta figura cayó al suelo llevándose consigo varias probetas y tubos de ensayo, que se hicieron añícos al ponerse en contacto con el suelo. La figura del *Dr. Jekyll* empezó a dar convulsiones mientras expulsaba un líquido verdoso por la boca (para más información, mirar en el diccionario: Bilis). Así se mantuvo unos diez minutos, tras los cuales la figura se incorporó, tosiendo, y a base de grandes esfuerzos...

- ¡JE, JE, JE...!- su voz era más ronca de lo habitual -Todo esto por el sano modo de vivir que llevo... pero ahora todo da igual... ¿Qué estaba haciendo yo? ¡¡No importa!! ¡Je, je, je!- las carcajadas resonaban fantasmagóricamente en la mansión...

De repente sonó el timbre de la puerta. Refunfuñando, la extraña figura fue a abrir. Al hacerlo, vió que era el cartero, el cual traía un cuidado paquete en las manos. Tras un breve intercambio de miradas, el cartero desapareció gritando dejando un visible rastro de polvo en el camino.

El nuevo inquilino, más adelante llamado *Mr. Hyde*, cogió rápidamente el paquete, que todavía flotaba en el aire por la inercia, y se dirigió al interior de la mansión tras cerrar de un tremendo patadón.

- ¡¡Rayos!! ¿Qué será?- y abrió el paquete, desguazando los pocos pedazos del sobre que Correos había dejado sanos. En sus manos quedó una cinta con el título "**THE LORD OF THE RINGS**" grabado en un papel que hacía las veces de carátula - ¡¡UAUU!! Una versión piratilla del "**THE LORD OF THE RINGS**"... ¡¡Voy a probarla!!- y salió corriendo hacia una sala en cuya puerta se leía "*El Rincón de los Viejos Recuerdos*".

Tras entrar en dicha sala con unos modales dignos de la más alta nobleza, la figura de *Mr. Hyde* encendió una de las luces de la sala. La sala era inmensa, en su interior se vislumbraban varias estanterías. La sala parecía estar dividida en dos partes por un largo biombo de color marrón. En ambas partes había una mesa con una lona encima y una silla al lado. *Mr. Hyde* empezó a apartar las cosas que le molestaban a empellones, y al poco rato la sala se había convertido en una auténtica leonera. Después del alboroto, quitó las dos lonas que cubrían las mesas, dejando a la vista dos ejemplares de los ordenadores más potentes jamás vistos: un ZX Spectrum y un Amstrad CPC. Pero... ¡claro! Aquella era la

sala donde anteriormente el *Dr. Jekyll* había entrado a probar su **THE HOBBIT**, lo que pasa es que entró por la otra puerta, y además el biombo no nos dejaba ver la otra parte de la sala.

Volviendo a lo nuestro, *Mr. Hyde* se sentó en una de las sillas, y tras quitarle el polvillo a aquel Spectrum, pulsó el EJECT del cassetto, abriéndose la cassettera (y saliendo disparado por los aires el botón). Insertó la cinta y puso el juego a cargar... pero antes de que hubiera podido termninar con el tercer paquete de Celtas, el juego ya estaba cargado.

- ¡¡Buff!! Tengo que aprender a fumar más deprisa. Humm... veamos... hay que decir que este "**THE LORD OF THE RINGS**" es una maravilla. El guión es magnífico, y está basado en la magnífica obra del monstruo de la literatura *J.R.R. TOLKIEN*. Los gráficos son aceptables y cumplen. El vocabulario es bastante extenso, con lo que le da una jugabilidad más que aceptable a la aventura. El mapeado es inmenso, hay bastantes PSIs que te entienden bastante bien, y los objetos abundan como moscas en verano. Por otro lado, la dificultad es bastante pasable, por supuesto sólo he podido pasarme la parte de "*beginners*" y trastear un poco en la "*Parte A*". Enseguida me he dado cuenta de que es una joya de la programación... ¡¡Nada!! ¡¡Hoy me la paso aunque me quede sin dormir!!

Y así la extraña figura de *Mr. Hyde* se quedó jugando al "**LORD OF THE RINGS**". Sólo me queda deciros que todos los socios que dispongáis de aventuras que no se comercialicen (también pueden ser hechas por vosotros) debéis mandarlas a las direcciones que más abajo os incluímos, para que todo el mundo pueda disfrutar de esas joyas que hace tiempo las distribuidoras enterraron.

Los que deseéis solicitar alguna aventura, mandad una cinta virgen (sin caja) y 4 sellos de 28 pesetas a las direcciones de abajo, y os serán enviadas lo antes posible.

Los que deseéis conocer el catálogo de aventuras de que disponemos, mandad una carta con 2 sellos de 28 ptas. Por último, si tenéis alguna duda sobre las aventuras del catálogo basta con que nos las remitáis y serán respondidas en la sección.

Os recuerdo que las direcciones son:

Dr. Jekyll
Oropesa, 11, 1° A
45600 - Talavera de la Reina (TOLEDO)
(Amstrad y Spectrum)

Mr. Hyde
Careaga Goicoa, 83, 1° C
48970 - Basauri (VIZCAYA)
(Sólo formato Spectrum)

... por ahora esto es todo... ¡¡Hasta pronto!!

GRUPO CREATORS UNION

presenta

LOS VIENTOS DEL WALHALLA

El Ocaso de los Dioses se acerca. Odín, *dios de la sabiduria, pide ayuda a dos mortales para detener a los dioses del mal y sus crueles sirvientes.* Ingmar, *el más bravo guerrero vikingo, muere y asciende a* Asgard, *mientras su hijo,* Gunnar, *ayuda los dioses del bien desde la Tierra. Controlaras a ambos gracias al comando* CAMBIO

¡¡ESTA ES LA AVENTURA VIKINGA POR EXCELENCIA!!

AVENTURA
PRESENTACIÓN/INTRODUCCIÓN
6 HOJAS DE INSTRUCCIONES



Formas de Pago:

Contra Reembolso: Haz tu pedido por carta. Al precio se le sumarán los gastos de envío.

Giro Postal: Envía tu giro postal a la dirección abajo indicada por el valor de la aventura e indica en él cual es la aventura/s que quieres.

Otras Aventuras *GRUPO CREATORS UNION:*

LA PREHISTORIA: 450 Pts (Ver Formas de Pago)

IDILIAR: 450 Pts (Ver Formas de Pago)

Recuerda que al pagar por giro postal te ahorras los gastos de envío y el los pagos Contra-Reembolso solo pagas los gastos de envío del paquete completo, ya sean de una o varias aventuras.

Nuestra dirección es:

HOUSE OF CREATION
C/ Biosca, 8
25750 - TORÀ (Lleida)

INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA (y II)

Por... Martín López Torrens

Para empezar ésto será, como se diría, un paso a paso para avanzar por el Castillo de Brunwald y rescatar a Henry Jones sin tener que pelear con ningún soldado; un trabajo que me llevó varios meses. Empezaremos por el mayordomo que nos recibirá a la entrada. Sería conveniente salvar a menudo la partida por posibles errores. Para superar al mayordomo estas serán las frases que deberá decir Indy:

1º- ¿Tiene usted familia en el pueblo?.

2º- No. Pero debe usted ir a verle inmediatamente.

3º- Puedo demostrar que conozco a Otto.

Una vez libres del mayordomo nos dirigiremos hacia las escaleras que se encuentran al fondo del decorado. Allí investigaremos las habitaciones hasta dar con una donde encontraremos a un borrachín soldado. De éste debemos obtener toda la información que podamos; sobre todo el nombre del coronel al mando de la guarnición y una jarra de cerveza.

1º- ¿Qué haces aquí?

2º- No esperaba encontrarme con un filósofo.

3º- ¿Cómo es tu comandante?

La jarra de cerveza se consigue así:

1º- Hola. ¿Qué tal estás?

2º- ¿Puedo traerte un trago?.

Acabado con este soldado lo único interesante que resta en esta parte del castillo es la cocina. Aquí llenaremos la jarra con el barril y apagaremos el fuego de la chimenea y cogeremos el jabalí asado. Luego, antes de salir de la cocina, llenaremos de nuevo la jarra con cerveza.

A la cocina volveremos más tarde pero, ahora, abandonaremos esta ala, retornamos a la entrada y nos vamos por el pasillo superior derecho. Aquí encontraremos dos soldados: uno que custodia el pasillo superior y otro el inferior. Nos ocuparemos de éste último.

1º- ¿Dónde está el prisionero?

2º- Gestapo. Investigaciones especiales.

3º- ¿Y tú, qué sabes de eso?

Libres del soldado entraremos en la única habitación de la derecha donde



encontraremos dos uniformes: uno de criado y otro de oficial nazi sujeto con un candado. Cogeremos el traje de criado y saldremos de esa habitación para entrar en la puerta superior izquierda. Ya dentro la habitación avanzaremos hacia la izquierda hasta una armadura colocada junto a una chimenea. Empujaremos la armadura, cuya hacha hará una marca sobre la alfombra que nos será útil más adelante.

Ahora nos ocuparemos del soldado del pasillo superior.

1º- Hola. Vendo cazadoras de cuero.

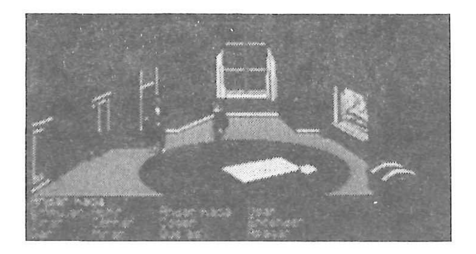
2º- Estoy autorizado.

3º- 15 marcos.

Subiremos al piso superior y en la primera habitación que encontremos procuraremos cambiarnos de vestuario utilizando el traje de criado.

Después bajaremos por el pasillo hasta encontrar al soldado que custodia el pasillo inferior a quien entregaremos el cuadro cogido del dormitorio de Henry Jones. Entraremos por la puerta de la izquierda y veremos un cuadro de la Mona Lisa. Si lo empujamos nos dejará al descubierto una caja fuerte.

Saldremos de la habitación y avanzaremos hacia la derecha hasta encontrar una habitación que contiene un baúl.



Miraremos dentro y encontraremos un uniforme en cuyo bolsillo se encuentra una llave.

Bajaremos al piso inferior, cambiándonos antes por el traje de Indy, y cogeremos el traje de oficial nazi con ayuda de la llave. Volviendo a subir nos cambiaremos de nuevo de ropa, eligiendo esta vez el traje de nazi. Para superar al soldado que custodia las escaleras de acceso al siguiente piso se utilizarán las siguientes frases:

1º- Vengo en misión oficial.

2º- ¿Cómo? ¿No me reconoces?.

3º- ¿Qué maneras son esas de hablarle a un oficial?

4º- El Coronel Vogel me conoce.

De allí bajaremos por el pasillo por donde se mueve el soldado y entraremos en una de las habitaciones que contiene un botiquín, que nos será de ayuda cuando Indy se encuentre mermado de fuerzas.

En esta planta sólo queda explorar el pasillo superior donde se encuentran tres habitaciones. En la de la izquierda se encuentra la sala de alarmas y podremos despachar al soldado que la vigila dándole el libro Mein Kampf adquirido en la biblioteca de Venecia. Y la manera de desconectar el sistema de alarmas es utilizando la jarra de cerveza llena contra la rejilla de ventilación.

Lo único que nos resta en esta planta es ir hasta la habitación de la derecha y ocuparnos del soldado que allí vigila.

1º- ¿Qué tal, amigo?.

2º- No. Me han trasladado hoy.

3º- Claro. ¿Tienes autorización para ver documentos?.

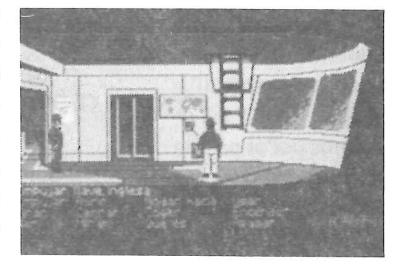
Ahora subiremos a la tercera planta y nos libraremos del primer soldado que vigila.

1º- ¡Soldado! ¡Tus pantalones están arrugados!

2º- ¿Y tampoco has podido quitarte esa mancha?

3º- ¡Salsa! ¡Chorradas!

La primera habitación que encontramos es el despacho del Coronel Vogel donde veremos al fiero chucho al que tranquilizaremos con el jabalí. Luego nos haremos con la nota que se encuentra en uno de los cajones del archivador y con el inmenso copón. Bajamos para abajo y nos iremos hasta la caja fuerte que abriremos fácilmente con la combinación. Allí veremos un gran cuadro del Grial que será una nueva pista sobre su forma.



Volvemos hasta la cocina, llenamos el cacho copón de cerveza y subiremos al tercer piso.

Allí veremos un soldado, un Schwarzenegger en plan bestia, a quién entregaremos el copón lleno de cerveza. El muy insensato se lo tragará de un sorbo y con un leve puñetazo nos desharemos de él. Vamos pasillo abajo y a la izquierda y otro soldado.

1º- Vengo en misión oficial.

2º- Me han trasladado hoy. Nuevas órdenes.

3º- ¿Tienes autoridad para ver documentos?

A la izquierda y arriba y encontraremos una habitación con una llave en el candil. Esta llave abre el cuarto donde está prisionero Henry Jones. Para rescatarle bastará subir hasta el pasillo superior donde se encuentran tres habitaciones. En una de ellas se encuentra el doctor Jones. Tras rescatar al anciano seremos hechos prisioneros y aparecerá el Coronel Vogel a quien entregaremos el viejo libro que llevamos desde el principio.

A Indy y a su padre los atarán en sendas sillas en la habitación del primer piso donde encontramos la armadura e hicimos la marca sobre la alfombra. Tirando de las sillas avanzaremos hasta esa marca y, empujando la armadura, el hacha cortará las ligaduras.

Una vez libres, bastará mover una de las estatuas que adornan la chimenea para activar una puerta secreta por la cual abandonaremos, por fin, el castillo. Fuera encontraremos una moto que nos llevará hasta el aeropuerto.

¡Bueno! Después de las mil perrerías sufridas con los nazis, logramos llegar hasta el aeropuerto de Berlín donde una gigantesca salchicha volante, o sea un Zeppelin, estaba a punto de partir.

Tanto mi padre como yo estábamos bastante apurados en cuanto a dinero se refiere para poder comprarnos un



'...una gran batalla entre unidades de Infantería que se desarrollará sobre un asteroide del Sistema Vega en el año 7302; del desaenlace de ella dependerá la suerte de la Federación Estelar, en lucha contra la 'civilización vegana durante más de 70 años.'

Biblioteca de la Historia Futura, tomo 12.865, página 2.039.

Desciende sobre el asteriode Atropos, controla un equipo de combate de alta tecnología (tecnología del siglo LXXIV), investiga multitud de elementos, interacciona con aliados y enemigos, y sobrevive a éstos y ante los demás seres que lo habitan. Pero recuerda que sólo hay dos opciones: **Libertad o Muerte.**

A la altura de los mejores Juegos por Correo internacionales:

El Personaje: elige el nombre de tu Guerrero, seleccionado entre miles para el combate.
El Estado del Guerrero: por medio de los indicadores de *Resistencia, Salud Mental, Moral, Suerte* y *Experiencia* conoces en todo momento tu estado físico-psíquico y tu avance en el juego.
El traje de combate: constituído por una armadura bajo la cual se alojan los sistemas electrónicos que te mantienen con vida y te ofrecen entre otras cosas: autopropulsión, comunicación, visión infraroja, etc. Todos estos elementos no son de decoración, los controlas directamente tú!
El Satélite: sobre cada Guerrero orbita un satélite espía que le ofrece en todo momento información.
Las armas: avanzados *Sables de Luz* y *Pistolas Láser*, a parte del moderno *Lanzacohetes* capaz de ser cargado con diferentes tipos de proyectiles como *Rompedoras, Letales, Bombas de Tiempo* y *Perforadoras.* Por si fueran pocas, durante el juego encontrarás nuevas y más potentes armas y proyectiles.
Los objetos: más de 1.300 de varias docenas de tipos repartidos por el asteroide, muchos de los cuales te serán desconocidos y tendrás que descubrir sus utilidades: prepárate para muchas sorpresas...
Las acciones: desde hacer túneles bajo tierra, desplazamientos, manipulación de objetos, robar, espiar, vigilar, obtención de informes, hablar, luchar, etc, etc, hasta potentísimas acciones para descubrir...
Los PNJ's: Personajes No Jugadores controlados por ordenador, con capacidad para ayudarte, cogerte manía, recibir ordenes tuyas e incluso conversar con algunos de ellos reaccionando a lo que les digas!
Boletines: en cada turno de juego a parte de completa información sobre el desarrollo de tu aventura, encontrarás un suplemento con la clasificación actual del juego, una sección de comunicados escritos por todos los Guerreros y otras secciones escritas por los mismos jugadores y el propio *Game Master.*

OFERTA SOCIOS CAAD

Paquete de Inicio + 3 turnos

¡ GRATIS !

Envía tus datos y número de socio a:

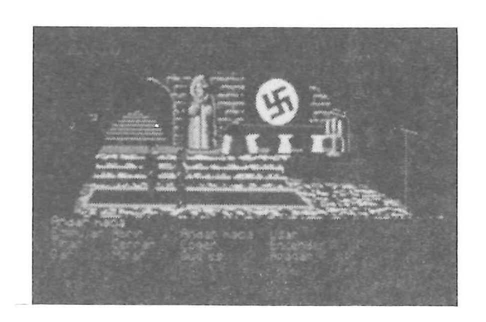
SILDAVIA
JUEGOS POR CORREO
José J. Chambó Bris
Nou del Convent 43, 5
46680 ALGEMESI (Valencia)

par de pasajes que nos sacaran de allí. Así pues observamos a un individuo que leía un periódico y que poseía un par de billetes en uno de sus bolsillos. Mientras mi padre le entretenía colocándose a la derecha yo aproveché para chorizarle los pasajes, como un vulgar cacho quinqui; pero como no estaba en situación para tener remordimientos me olvidé de ello. En cuanto pudimos abordamos el increible salchichón volador en el momento justo en que emprendía el vuelo.

A bordo del Zeppelín entregamos los pasajes y dimos una vuelta por él. Lo único interesante que encontré fue a un tipo con ganas de tocar alguna melodía al piano. Sin embargo tenía una preocupación: temía que los nazis dieran la voz de alarma contra nosotros e hicieran retroceder el gigantesco chorizo revilla de vuelta a Berlín. Así pues decidí escacharrar un poco la radio del cachivache.

Para ello mi padre se acercó junto al piano y metió unas monedas en el cuenco. El pianista, agradecido, tocó una melodía y el radiotelegrafista, con un gusto musical un tanto dudoso (aunque recomiendo la genial banda sonora de la película; la mejor compuesta por ese tal John Williams), abandonó su puesto de trabajo para dirigirse junto al piano.

Aproveché la ocasión para entrar en el compartimiento y abrir un armario donde encontré una extraña llave inglesa. Con ella "acaricié" la radio y abandoné el lugar antes de que regresara el telegrafista. Sin embargo no todo estaba arreglado, puesto que el telegrafista tenía bastante maña con las chapuzas y era capaz de volver a poner en funcionamiento la mal parada radio. Lo mejor que podíamos hacer era abandonar el gigantesco frankfurt con ese biplano de emergencia que había visto antes de embarcar.



Junto a la puerta del telegrafista había un mapa y, bajo él, un extraño agujero. Metí la llave inglesa en la ranura y la hice girar y una escalera bajó del techo. Al subir por ella me encontré en el laberíntico esqueleto del Zeppelín por el cual avancé, con dificultad, liándome a puñetazos con todo soldado que parecía o atender a razones.

Tras alcanzar el biplano me encontré allí con mi padre, preguntándome cómo demonios había conseguido llegar hasta allí. Al desprendernos de la enorme butifarra catalana volante toda la Luftwaffe se lanzó contra nosotros, pero gracias que mi padre tenía una afinada puntería y logró tirar para abajo a unos cuantos aviones antes de que ellos nos derribaran a nosotros.

El gran morrazo nos lo dimos cerca de una granja donde vimos dos coches. Pasamos del coche negro nazi sin gasolina y agarramos el otro. Pero, a partir de aquí, comenzaron nuevos problemas: empezamos a encontrar controles por toda la carretera y yo, como ya estaba hasta el gorro de hablar con todos esos nazis, acabé a guantazos con todos ellos hasta que logramos llegar a Iskerdun.

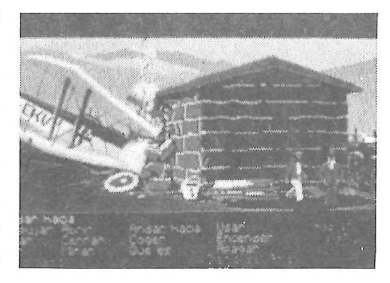
Al llegar allí nos encontramos con la desagradable sorpresa de que los nazis, la facha Elsa Scheneider y el millonario traidor Donovan habían llegado antes que nosotros, apresándonos. Los nazis habían intentado acceder hasta el lugar donde se encontraba el Santo Grial pero habían fracasado pues no sabían como superar las Tres Pruebas.

Donovan quería obligarme a pasar las tres pruebas y conseguir el Grial, a cual cosa yo no acepté. Sin embargo el argumento que esgrimió el millonario loco fué contundente: disparó a mi padre hiriéndole de muerte. Mi única posibilidad de salvarle era conseguir el Grial con el agua bendita, y verterla sobre la sangrante herida de mi moribundo padre. Así que, con un suspiro, me adentré en los misterios.

La primera prueba la pasé guiándome por el manuscrito de mi padre, donde ví dibujado un boceto del lugar con una "x" marcada en el suelo. Salté hasta ese lugar y unas enormes cuchillas pasaron a un pelo de mi sombrero de fieltro.

La segunda la superé pisando las losas con las letras que componían la palabra "Dios".

La tercera parecía la más difícil: la salida de la gruta desembocaba en un precipicio. Frente a mí vi la entrada a una cueva. Nada más aparecer en ese lugar corrí, por el aire, hasta la otra caverna, superando la última de las pruebas.



En la enorme gruta me encontré con una extraña aparición: un caballero medieval que custodiaba un montón de cálices colocados sobre un altar. De pronto hizo su aparición el chiflado Donovan que eligió un cáliz, lo llenó de agua bendita y bebió de él. El espectáculo fué algo así como horroroso: su cuerpo comenzó a consumirse, por elegir el Grial equivocado, hasta convertirse en polvo.

Siguiendo las pistas conseguidas durante mi viaje y consultando el manuscrito en mi poder, elegí el que creí correcto. Lo llené de agua y bebí. Tras unos segundos de silencio descubrí que no me había pasado nada y, jubiloso, llené de nuevo el·Cáliz de Cristo y corrí junto a mi padre.

Tras verter el agua en la herida, mi padre se recuperó completamente y Elsa aprovechó un descuido mio para coger el Grial. En ese momento se produjo un gran terremoto y grandes piedras cayeron del cielo y profundas grietas se abrieron en el suelo. Elsa, con el Grial, desapareció por una de esas grietas. Rápidamente corrí hacia allí llegando tarde para salvar a la desdichada mujer pero sí para recuperar el Grial con ayuda de mi látigo.

Tras el terremoto, apareció el Caballero del Grial y pensé que ese cáliz era demasiado peligroso en manos de algún Señor Oscuro como Hitler así que decidí devolvérselo.

La aventura había terminado. Mi padre había conseguido ver el Santo Grial, que desde joven siempre había sido su obsesión, y yo había logrado recobrar la amistad de mi padre. ¿Qué mejor final que padre e hijo juntos?.

TEMPUS UMBRAE

Por... el Hispano.

Capítulo 1: Una sombra sin voz.

Las pálidas estrellas de la noche hacían ligeramente visible una oscura figura encapuchada, de pie, penetrando la oscuridad con su mirada desde las suaves alturas de un cerro. Allá, al fondo, en la dirección hacia la que un viento ligero agitaba su manto, veía las luces ondulantes de una ciudad.

Con imperceptible murmullo de pasos, reemprendió la marcha hacia el último objetivo del peregrinaje de las Sombras. Espectro en la noche, susurro en la oscuridad, al cabo de un largo camino alcanzó las puertas de la ciudad. Abiertas y con sus vigilantes dormidos, eran señal de buenos tiempos, a la par que permitían el paso al Caminante.

Deslizándose sigilosamente por los caminos de la ciudad, las sombras de los callejones le guardaban de inquisitoras miradas. Tras un trecho llegó a sus oídos un murmullo apagado de muchas voces, y hacia allí se encaminó, avistando finalmente una iluminada y animosa posada.

El fuego de las antorchas que pendían a los lados de la entrada vaciló ligeramente cuando la sombra encapuchada se detuvo frente a ella. Silencioso como la eternidad, el peregrino empujó la puerta. En el jaleo y la vida del interior, todos sintieron una fría y melancólica oleada invadir sus corazones, y repentinamente reinó el silencio por doquier.

El Caminante miró tristemente en derredor y escrutó los corazones de las gentes allí reunidas; mas no vió sino lo habitual: tosquedad, alegría vana e incluso ruindad más o menos profundamente oculta en los rincones de sus almas. Y sin embargo esto alivió su pesar ligeramente. Penetró hacia el interior de la ahora silenciosa posada, seguido por las asombradas o desconfiadas miradas de la gente, y se detuvo frente al amedrentado posadero, el cual intuyó, de una manera que escapaba a su entendimiento, lo que aquel sombrío extranjero quería.

Intentando sonreir, pero sin lograrlo al no alcanzar a ver el inclinado rostro que se ocultaba entre las sombras del capuchón, el gordo posadero le hizo seña de que le siguiese, y avanzó, temeroso, hacia las escaleras. A medida que las oscuras

pisadas del extraño ascendían por los peldaños, las voces entre las mesas volvían a surgir.

El posadero abrió una de las puertas del piso superior, mostrando una austera habitación. apenas se atrevió a balbucear el precio por día, y cuando la sombra entró suavemente en el cuarto, se apresuró a desear entrecortadamente unas buenas noches y a marcharse escaleras abajo, al recién retomado bullicio.

El Caminante cerró la puerta, confundiéndose entre las sombras del interior. La gente ya se iba olvidando de él, y tras unas horas la posada se olvidaría de ellos, reposando al fin en silencio.

Un nuevo día amaneció, y Gurunnar, pues así se llamaba esta ciudad, volvía nuevamente a la vida. Sus calles desperezaban mientras la gente comenzaba a pisarlas en todas direcciones, y las casas, comercios y posadas abrían sus puertas y ventanas al agradable frescor de la mañana. Numerosas personas se movían ya, como hormigas atareadas, de aquí para allá, y los campos comenzaban a labrarse con energías renovadas.

Con el paso del día, nuevos extranjeros llegaban a la ciudad, y junto con ellos noticias de sitios lejanos. Ese día, la mayoría de los viajeros contaban lo mismo: el Sello del Emperador había sido roto una semana atrás, allá en la lejana Víncitor. Nadie sabía quién ni cómo pero a nadie alegró la noticia, ni mucho menos. Según pensaban unos, se trataba de uno de tantos falsos rumores que se extendían como epidemias, y volvían a lo suyo sin preocuparse más. Otros, sin motivos para desconfiar, bien sentían inquietud o temor, sobre todo porque no sabían cómo podía repercutir aquello en su ciudad, bien restaban importancia al asunto, dada la lejanía de Víncitor. Y para los menos, para los más viejos, que recordaban antiguas leyendas sobre el Sello de la Oscuridad y sobre cómo el emperador Llodwin lo había cerrado, largos siglos atrás, era motivo más que suficiente para prepararse para tiempos difíciles.

Había opiniones de todos los tipos, más ninguno entendía el profundo y aterrador significado de aquello. Una fría corriente de aire hizo estremecerse a más de uno en la plaza. Una corriente que, invisible, entró por una ventana del segundo piso de la posada y pronto se convirtió en un retazo de oscuridad bajo el que asomaba cierta apariencia humana. Y así, el Caminante tuvo que seguir esperando, pues su Momento aún no se veía llegar.

ANALISIS

AVENTURERO CONVERSACIONAL: ¿UN NUEVO TIPO DE GUSANO O INSECTO?

Por... The Door Keeper

Empecemos este análisis mencionando un hecho real. que le puede haber sucedido a cualquier aventurero que tenga amigos que gusten de temas *softwarianos* (o *videojuegos*).

Era una mañana aburrida. Ibamos por la 4ª hora de clase. y tocaba el sermón del profesor de Historia tras el exámen de la 1ª Evaluación. De repente. y sin darnos cuenta. nos pusimos a hablar de videojuegos: que si el "**Street Fighter II**" para la *Super Nintendo* era una pasada. que si el "**Wing Commander II**" para *PC* era mejor. que si no había como el "**Beast III**" para *Amiga*... de repente una voz insolente. la mía. dijo: "*Si, muy bonitos todos, pero el verdadero reto es aplicar tu imaginación a unas situaciones determinadas, que al final son los juegos que dejan mejor gusto de boca, y no el tomar anabolizantes para que el dedo no se atasque en un momento decisivo de la 21ª pantalla, y para eso están las aventuras conversacionales y las gráficas*". Todos me miraron a la vez. Uno dijo:"*Las aventuras gráficas muy bien, pero eso de las con..ven..cionales, ¿qué es?*". Por poco estallo: ante aquella indignación. pse! convencional será tu pu... pero me controlé y respondí: "*Son con. ver..sa..cio .na. les, y son aventuras en las que tienes que escribirle al ordenador lo que quieres hacer en el juego*". Por fin una voz dijo:"*¡Ah! ¿Que son esas como, "Don Quijote"(que parece ser una aventura muy conocida), en que los movimientos, sonidos y acción brillan por su ausencia?*". Asentí con la cabeza. creyendo que alguno de ellos había entendido que los gráficos no son todo. Pero mi alegría se vino abajo al oir: "*¡Puafff! Vaya m..rd. de juegos. ¿Y a ti te gusta eso?*"

En aquel momento me vi como un gusano ante aquel grupo de maníacos del arcade. Pero... ¿por qué juzgaban algo a lo que no habían jugado? ¿De dónde venía esa mala imagen?

Y aquí tengo que reconocer que. en mi pasada época arcadiana. cuando mi primo me enseñó "**El Firfurcio**". y vi cómo jugaba él. sin yo entender ni papa: afirmé que esos juegos eran un "*tostón*". y que nunca me gustarian. Mi sorpresa me llevé al jugar mas tarde a "**Cozumel**". cuando me pasé una mínima parte de la misma. y vi que disfrutaba como un niño.

Por es creo que la mala imagen de las conversacionales viene del tener que leer el párrafo de texto. ya que mucha gente piensa que el leer es obligatorio y sólo apto para "*empollones*" y "*profes*". Y por eso animo a la gente que tenga amigos que estén en contra de las conversacionales. que les pongan el reto de que se sienten ante el ordenador y que den algunos pasos en la aventura. Para entonces alguno de ellos habrá notado hervir la sangre en su interior. y cambiarán de opinión. Otros seguirán en contra de la conversacional. pero en todos los campos hay casos perdidos.

Q'AECHO ESTO

Por... Melitón Rodríguez, el de la 117

Otro fanzine más y unas cuántas cosillas más sobre el farragoso **CAECHO?**. Esta vez vamos a metenernos con la comunicación del programa con el exterior, porque si el **CAECHO?** es un parser, el jugador debe poder teclear cosas, ¿no?. Vamos a mi me parece que era así, ¿no?... A ver tu mueves el ratón y pinchas sobre USAR y luego pinchas en el obj... Un momento, me parece que eso no es una conversacional, ¿o sí? Me temo que estoy un poco confuso, ¿una conversacional es ese tipo de juegos que ya no se venden y apenas se hacen para Spectrum? Claro, claro que era eso. Si el otro día estuve jugando a una en el PC, de un tal *FJAP*, muy interesante; lástima que no haya más de esas. En fin, esperemos que la situación cambie y pueda jugar verdaderas conversacionales con mi flamante 386.

Pero vayamos con la comunicación con el jugador en el **CAECHO?**. En **CAECHO?** hay un nuevo concepto que no aparece en los otros parsers: el concepto de buffer. Básicamente un buffer es un lugar donde se ponen letras, estas letras pueden venir del exterior (tecleadas por el jugador) o pueden provenir de la tabla de mensajes. ¿Y qué se pueden hacer con esas letras? Pues básicamente dos cosas: ver lo que significan y sacarlas a la pantalla. En esta ocasión veremos como meter letras a un buffer desde el exterior y como sacarlas a pantalla.

La acción que permite al jugador meter algo en un buffer es ...

```
PREG n
```

... donde '*n*' es el número de buffer que se va a usar. Hay 25 bufferes disponibles, numerados del 0 al 24. *PREG* hace lo siguiente:

1. Pone en pantalla el mensaje que diga la bandera cardinal 48 de la tabla que diga la bandera cardinal 47 a modo de '*Prompt*'.

2. Comprueba si en el buffer hay algo ya tecleado, si es así termina, si el buffer está vacío, entonces...

3. Deja que el jugador teclee lo que quiera (hasta un máximo de 1K) hasta que pulse un *ENTER*. En ese momento todo lo que haya tecleado el jugador estará en el buffer '*n*'.

(A parte de estas acciones el **CAECHO?** permite fijar un límite al tiempo que el jugador tiene para teclear, además el límite puede fijarse de formas diferentes con lo que *PREG* además hace otras cosas, pero las ignoraremos de momento)

Nosotros usaremos el buffer 0, con lo que en nuestro programa aparecerá un *PREG 0*.

El primer programa que haremos será un repetidor de cosas, cinco veces seguidas pedirá la entrada al usuario y la pondrá en pantalla.

```
#define veces 5;
\MEN 1
\0 ""TECLEA ALGO TIO:""
\1 "" >>""
\2 ""HAS PUESTO: ""
\BLO BLOQUE [0] Pesado()
```

```
{
COPI 1 47;      /: Tabla donde está el Prompt :/
COPI 1 48;      /: Mensaje del Prompt :/
COPI 0 1; /: Contador de veces la bandera 1 :/
HASTA (IGQ 1 veces)
     {
     MENSAJE 1 0;
     PREG 0;
     MENSAJE 1 2;
     ESCBUF 0;
     NL;
     BORRABUF 0;
     INC 1 1;
     }
}
```

Veamos que significan las nuevas acciones usadas.

ESCBUF n: pone en pantalla el contenido del buffer '*n*'. (Pero no lo deja vacio, sino con el contenido que tenía)

BORRABUF n: vacía el contenido del buffer '*n*'. En nuestro caso es necesario ponerlo para que *PREG* pregunte una nueva cosa cada vez que se le llama porque entre una llamada de *PREG* y otra no hay nada que '*consuma*' lo que se tecleo.

¿Por qué *PREG* mira primero si hay algo ya en el buffer antes de dejar que el jugador teclee algo? Porque *PREG* está diseñado para conversacionales, en las conversacionales lo normal es que el jugador teclee cosas como:

- Corre al sur y golpea con la espada al troll. -

Son dos frases. Cuando se llama al analizador del CAECHO? retirará una frase completa, pero dejará la otra. *PREG* viene a significar: '*consigue una frase para analizar*'. Si ya hay algo en el buffer no hay que hacer nada, pero si está vacio habrá que pedirle más frases al jugador.

Ahora pruebe a correr el anterior programa y a teclear:

`\n\n\zbvVERDE\zbrROJO\zbzAZUL\n\zlBLANCO\zn\zflNEGRO\zbg\zfn\n`

¿Qué ha ocurrido? Bonito, ¿verdad?. Más adelante se explica un poco, puedes mirar el manual e intentar por tí mismo entender que ocurrió.

Para acabar, vamos a hacer un pequeño programa 'verde'.

```
\MEN 1
\0 ""Hace mucho, mucho tiempo ""
\1 "" y ""
\2 "" no se conocían. Pero un día, cuando el sol estaba oculto tras el horizonte, ""
\3 "" se vieron, y sin perder tiempo se quitaron las \zbrCENSORED\zl e hicieron el \zbrCENSORED\zl más de 5 veces.\n""
\4 ""Tu nombre: ""
\5 ""Otro nombre: ""
```

```
\BLO
BLOQUE [0] Caliente()
{
COPI 1 47;
COPI 4 48;
PREG 0;
COPI 5 48;
PREG 1;
MEN 1 0;
ESCBUF 0;
MEN 1 1;
ESCBUF 1;
MEN 1 2;
ESCBUF 0;
MEN 1 1;
ESCBUF 1;
MEN 1 3;
}
```

Lo único '*extraño*' del ejemplo anterior es el mensaje 3 de la tabla; tiene unas extrañas cosas: \zbr,\n,...

Se trata de '*secuencias de escape*' de los mensajes. Con las secuencias de escape se pueden hacer muchas cosas: poner colores, poner el contenido de una bandera en pantalla, poner el nombre de una localidad o un objeto, poner un mensaje dentro de otro...

Veamos las secuencias de escape que se usan en este ejemplo:

· Las secuencias de escape empiezan todas con el caracter '\'. (El que se usa en los *PATH*) · Una secuencia de escape que comienze con '\z' significa: lo que va detrás debe imprimirse en otro color. · La '*r*' significa rojo, la '*b*' brillante y la '*l*' blanco.

· De esta forma '\zbr' significa '*lo que viene tras esto debe escribirse en color rojo brillante*' y '\zl' significa '*lo que viene después debe ponerse en color blanco*'.

· La secuencia de escape '\n' significa '*ir a la siguiente línea*', o sea, equivale a usar un *NL*.

En el manual que debe venir con todas las copias del **CAECHO?** (en cualquier versión) tenéis una lista de las posibles secuencias de escape y algunos ejemplos. Podéis mirar en él, para una información más detallada. Yo no voy a trabajar tanto sin que me paguen más que la miseria que me paga ahora el cabrito de *JAPS*... ¡Vamos! Pues que se habrá creído que por haber ganado un concursillo de m..rd.. le voy a traba... ¡Vamos hombre!

Pues lo dicho, las secuencias de escape las iré explicando a medida que las vayamos usando, así nos vamos enterando todos mejor; vamos por lo menos yo me entero mejor, que bastante trabajo me cuesta entender el manual de... Vale, vale, *JAPS*, ya termino, ya termino.

Pues creo que por este mes ya hemos tenido bastante, que luego no cabe bien en el fanzine. Repasemos los condactos que hemos visto hoy:

PREG n: intenta '*buscar una frase que analizar*' en el buffer '*n*'. Si en el buffer ya hay algo, no hace nada; pero si no, permite que el usuario teclee una nueva orden.

BORRABUF n: vacía el contenido del buffer '*n*'.

ESCBUF n: saca el contenido del buffer '*n*' a la pantalla.

En el próximo fanzine, aprenderemos como analizar las cosas que hay en un buffer, como usar *HAZ*, y algunas cosillas más de buffers.

TECNICAS AVANZADAS DE PROGRAMACION DE AVENTURAS
Programación con el sistema SINTAC T2

Por: Javier San José

En esta entrega intentaré explicar el uso de las banderas de objeto definibles por el usuario y además, como ejemplo de su uso veremos como podemos crear contenedores. Este es un concepto nuevo para los que estáis acostumbrados a programar con el **PAW**.

En el **PAW** las únicas características de un objeto que se podían variar eran su peso, si era prenda o no y si era un contenedor.

El **SINTAC** no admite definición de peso ni de contenedor para los objetos. Esto que parece una seria limitación no lo es tanto, aunque hay que reconocer que requerirá un poco más de esfuerzo al programar la aventura, ya que el **SINTAC** admite la definición de hasta 16 banderas por objeto.

Estas banderas pueden usarse para indicar si un objeto es contenedor, lo que ocurre es que, al contrario que en el **PAW**, el **SINTAC** no proporciona condactos de manejo automático de contenedores y, por tanto, habrá que programarlos.

Vamos a ver como. Reservaremos la bandera de usuario 0 para indicar si el objeto es o no un contenedor, así el objeto:

```
@5    SACO _    1     X000000000000000
un viejo saco
```

será un contenedor ya que hemos activado su bandera de usuario número 0. Aquí he de aclarar que las banderas de usuario se definen en la creación de un objeto y no pueden ser modificadas posteriormente, al menos en la actual versión del sistema. Es posible que en nuevas versiones se incluya esta interesante posibilidad.

Sigamos. Crearemos ahora un sencillo proceso que permita introducir objetos dentro de los contenedores:

```
\PRO 10
; Este proceso introduce el objeto cuyo nombre y adjetivo
; son los primeros de la frase (variables 3 y 4) en el
; objeto cuyo nombre y adjetivo van en segundo lugar en
; la frase tecleada (variables 5 y 6), si este último es
; un contenedor. La localidad usada para "contener" los
; objetos es la de igual número que la del objeto
; contenedor así que esta debe quedar libre.
; VARIABLES USADAS: 253, 254 y 255
; SALIDA: si el objeto se pudo colocar en el
; contenedor se ejecutará el siguiente condacto al
; PROCESS de llamada, si no se saltará a la siguiente
; entrada
; guardamos las variables 3 y 4
_    _      LET  254  [3]
```

```
            LET  255  [4]
; copiamos nombre2 y adjetivo2 en variables 3 y 4 para
; usar WHATO
_    _      LET  3    [5]
            LET  4    [6]

; con WHATO cogemos el número de objeto contenedor y lo
; guardamos para usarlo posteriormente
_    _      WHATO
            LET  253  [8]
; si no es contenedor salimos
_    _      HASNAT    0
            LET  3    [254]
            LET  4    [255]
            WHATO
            MESSAGE   "No puedes meter _ ahí."
            NOTDONE
; si es contenedor recuperamos las variables 3 y 4 y
; ponemos el objeto en la localidad del contenedor
_    _      LET  3    [254]
            LET  4    [255]
            WHATO
            PUTO [253]
            MESSAGE   "Metes _."
            DONE
            \END
```

Me saltaré la explicación de este proceso ya que está ampliamente comentado. Para usar este proceso debemos colocar en nuestra "*tabla de respuestas*" una entrada como la que sigue:

```
METER     _     PROCESS  10
                DONE
SACAR     _     ...
```

Es importante que comprendáis, en el proceso 10, el uso de DONE y NOTDONE. Si salimos de un proceso con DONE se ejecutará la entrada siguiente al condacto PROCESS que ejecutó la llamada, en el ejemplo anterior se ejecutará el DONE que hay tras PROCESS 10, en cambio si salimos con NOTDONE se saltará a la siguiente entrada, en el ejemplo se saltaría a la entrada SACAR _.

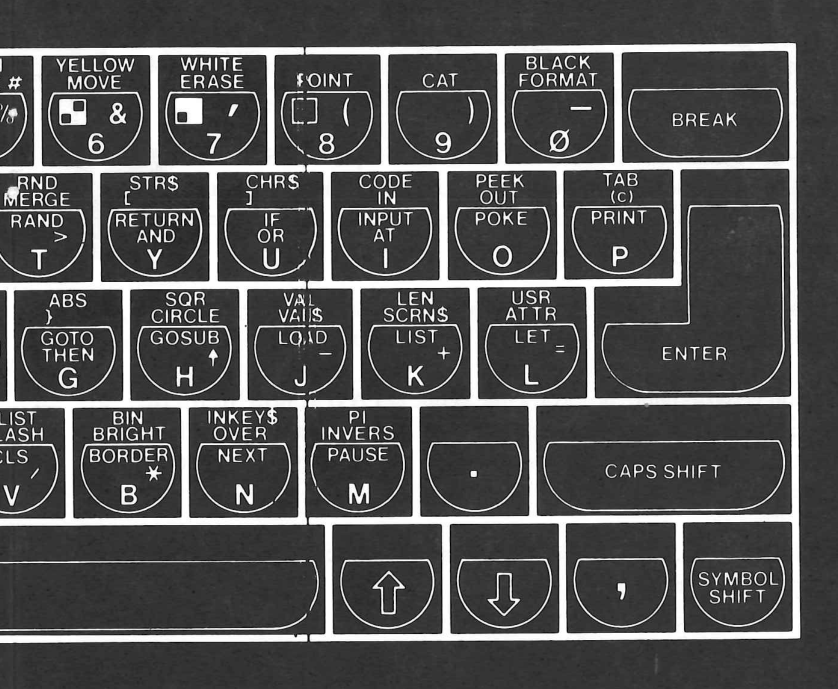
Como veis con un proceso de unas 20 líneas, sin contar los comentarios, emulamos de una manera sencilla el condacto PUTIN del PAW.

Dejaré que penséis la forma de realizar la función inversa, es decir, sacar objetos de un contenedor. Realmente es muy parecido al anterior proceso así que si comprendéis su funcionamiento no deberíais tener ningún problema.

ZX Spectrum+



AQUI TENEIS UNA REPRODUCCION DE
AL USAR EL EMULADOR TENGAIS UNA
CONCRETO. OS RECUERDO QUE EN E
EXTENSA DOCUMENTACION SO



L TECLADO DEL SPECTRUM, PARA QUE
A REFERENCIA AL BUSCAR UN "TOKEN"
L FICHERO SPECTRUM.DOC VIENE UNA
BRE EL MANEJO DEL EMULADOR.

CONDACTOS RESP Y NORESP

TO RESP, OR NOT TO RESP; THAT'S THE QUESTION... Permitidme empezar este epígrafe de esta forma tan (*ejem*) literaria. Los de mente más aguda habréis adivinado ya de que hablaré hoy. Si señores, de los condactos RESP y NORESP.

¿Y por qué estos dos condactos?. Bueno, la razón no es otra que VERSATILIDAD. Cuando diseñé el **SINTAC**, aunque me basé en el **PAW**, pensé en añadirle ciertas mejoras que no estaban presentes en el **PAW** y que a mí, más de una vez, me hubiesen resultado de lo más útiles.

Pensé que sería bueno disponer de la capacidad de poder activar y desactivar la comprobación verbo-nombre cuando al programador le viniese en gana.

La comprobación verbo-nombre no es otra que la que el **PAW** realiza SIEMPRE en las entradas de la tabla de Respuestas; es decir, el **PAW** sólo ejecuta una entrada de la tabla de Respuestas si su verbo-nombre se corresponden con en verbo- nombre de la última sentencia lógica.

Si en el **PAW** tecleamos SALTA BARRANCO, en la tabla de Respuestas sólo se ejecutará(n) la(s) entrada(s) de la forma:

```
SALTA       BARRANCO  AT    1
                            ....
```

Adicionalmente esto mismo ocurre en los Procesos que ejecutamos llamándolos desde la tabla de Respuestas.

Pues bien, el **SINTAC** cambia esto de la siguiente manera. Sólo hay dos posibilidades, que la comprobación verbo-nombre esté activada (se ejecutó un condacto RESP) o que esté desactivada (se ejecutó un NORESP).

Si la comprobación verbo-nombre está activada se ejecutarán solamente aquellas entradas cuyo verbo-nombre coincida con el verbo-nombre de la sentencia lógica actual (es decir el verbo- nombre contenidos en las variables del sistema 2 y 3 respectivamente).

Esto ocurrirá en TODOS los Procesos a los que se llame; y es que en el **SINTAC** no hay tabla de Respuestas propiamente dicha, sólo hay Procesos.

En cambio si la comprobación verbo-nombre se desactivó con NORESP se ejecutarán TODAS las entradas de TODOS los Procesos a los que se llame.

Entonces, si en el **SINTAC** no hay tabla de Respuestas, ¿cómo atendemos a las frases que teclee el jugador?. Muy fácil, creándonos nuestra tabla de Respuestas. Para ello

usaremos un Proceso. en la base de datos de inicio he elegido el Proceso 2, arbitrariamente, como tabla de Respuestas.

En este Proceso escribiremos las entradas como lo haríamos en la tabla de Respuestas del **PAW**:

```
COGER     _     ...
                DONE
DEJAR     _     ...
                DONE
...
EXAMINAR  _     ...
                DONE
...
```

Al principio de esta tabla colocaríamos las líneas siguientes:

```
_    _    PARSE
          NOTDONE
_    _    RESP
```

Las dos primeras se encargan de analizar la frase del jugador y si no queda más por analizar (o no tecleó nada) se sale del Proceso con un NOTDONE.

Una vez que hemos analizado la frase del jugador ya tenemos construida la sentencia lógica por lo que en la tercera línea activamos la comprobación verbo-nombre con el condacto RESP. En algún otro lugar, después de que este Proceso 2 (tabla de Respuestas) se haya ejecutado colocaremos un NORESP. Os invito a que miréis la base de datos de inicio suministrada junto al **SINTAC** para que os deis cuenta de como se lleva a cabo esto.

Por cierto que en el **SINTAC** el condacto PARSE se usa tanto para analizar la frase del jugador como para analizar los diálogos con PSIs. Digamos que el PARSE del **SINTAC** es un analizador de propósito general. Se limita a analizar una frase entre dos delimitadores (signos de puntuación, comillas,...).

Además en el **PAW** el condacto PARSE TAMBIEN activaba la comprobación verbo-nombre en el Proceso en que fuese ejecutado.

En el **SINTAC** no ocurre así; por tanto no olvidéis de ejecutar un RESP en un Proceso que destinéis a diálogo con un PSI.

Esto es todo por el momento, no olvidéis que estoy abierto a vuestras dudas o sugerencias sobre el **SINTAC**, quiero que este sistema de creación de aventuras satisfaga lo máximo posible a todos los que lleguéis a usarlo.

DOMINIO PUBLICO Y OFERTAS

Aquí podéis encontrar un serie de utilidades y juegos que quizá os puedan interesar o ser de ayuda. Para pedir alguno de los programas (¡o todos!) debéis mandar uno o varios discos formateados con vuestos datos escritos en la etiqueta, así como ***100 pesetas*** en sellos por cada disco.

Todos los programas son comprimidos para que ocupen menos espacio en disco. El mismo programa compresor los convierte en ficheros .EXE ejecutables que extraen por sí mismos su contenido. Junto a cada programa viene el espacio en bytes que ocupan. Esto os servirá para hacer un cálculo del número de discos que necesitáis. Es posible que haya un fichero llamado LEEME. Se trata de un mensaje personal del director, que puedes visualizar simplemente tecleando LEEME. Es posible que el mensaje te solicite una clave. Si es así, basta con teclear tu número de socio.

A partir de ahora, tan sólo se publicará la lista con comentario de los programas en el primer número de cada suscripción. La lista se reducirá en los demás al nombre y su espacio en bytes. Los únicos programas que aparecerán comentados en números que no sean el primero de suscripción serán las nuevas incorporaciones. Vamos ahora con la lista de los programas, todos para PC:

UTILIDADES AVENTURERAS

- **ADVENTURE MAPPER** (*141.239*): Programa para PC que te ayudará a tener unos mapas claros de las aventuras que juegues. Instrucciones y programa en inglés.

- **CAECHO? 1.25** (*236.473*): Parser realizado por *Juan Antonio Paz Salgado*. Usa programación estructurada, lo que le otorga gran potencia en el manejo de PSI. Esta es la versión completa, ya no existe la limitada. Ultima versión de Dominio Público sin limitar hasta el momento, exclusiva del **CAAD**.

- **CAECHO? 1.3** (*213.860*): La más reciente creación de *JAPS*. Es una versión limitada respecto a la comercial, pero incluye la capacidad de correr programas externos y usar diversos tipos de letra.

- **LA ESPADA MAGNETICA Nº 0** (*120.560*): Disco-revista para aventureros, roleros y estrategas. El primer número es gratuito, y el resto realmente económicos. Probadla.

- **LA ESPADA MAGNETICA Nº 1** (*59.296*): Número 1 de **LEM**. Se trata de una versión recortada, para que veáis de qué trata, y adquiráis la versión completa si os interesa. Este sistema se llama "*shareware*".

- **NMP 3.2** (*412.045*): Nuevo parser, realizado por *Carlos Sanchez*. Compatible **PAW**, admite gráficos y sonido, así como otras interesantes opciones. Incluye aventura de demostración.

- **SET DESIGNER V1.0ß** (*62.466*): Diseñador de caracteres realizado por *José Luis Cebrián*, compatible con los parsers arriba citados. Incluye utilidad para cambiar el set de caracteres del DOS.

- **SINTAC G1** (*191.875*): Ultima versión por el momento del **SINTAC**. Permite presentar gráficos y texto simultáneamente, además de un entorno para desarrollar la aventura. Versión shareware, la registrada ofrece toda su potencia.

- **SINTAC T2** (*346.624*): Admite rutinas EXTERN y diferentes juegos de caracteres. Junto con el parser viene un programa editor para crear o modificar los juegos de caracteres.

ANTIVIRUS

- **VIRUSCAN V107** (*255.468*): El más completo detector del virus existente, capaz de añadir a su lista de más de 1.500 aquellos nuevos que encuentres.

- **VIRUS CLEAN V107** (*272.548*): El fumigador de virus por excelencia. Se complementa con el Scan. Aquel los detecta, éste los elimina.

- **VIRUS SHIELD V107** (*163.143*): Detector de virus residente en memoria. El solito es capaz de detectar un virus cuando intenta copiarse o activarse. De la prestigiosa McAfee, casa autora del Scan y el Clean.

COMPRESORES

- **ARJ 2.30** (*202.552*): Excelente programa compresor/descompresor. Dispone de interesantes opciones, como compresiones multidisco, lo que te permite realizar un backup del disco duro. Un poco lento pero muy efectivo.

- **ARJ 2.41A** (*223.517*) Ultima versión oficial del ARJ. El compresor definitivo.

- **PKZ 1.10** (*144.664*): El compresor/descompresor más extendido. Es más rápido que el ARJ, pero su compresión es menor. Muy utilizado en BBS.

- **PKZ 2.09G** (*203.846*): Ultima versión por ahora. Comprime tanto como el ARJ, pero no es una versión totalmente depurada.

COMUNICACIONES

- **TELEMATE 4.0** (*1.320.452*): Excelente programa de comunicaciones. Su principal cualidad es la multitarea: Te permite salir al DOS o ejecutar otra labor mientras estás subiendo o bajando ficheros de una BBS. Incluye varios protocolos externos. Muy recomendable.

- **TELIX 3.21** (*610.527*): Programa de comunicaciones sencillo y potente. Pensado para ser usado con modem, pero también permite conexiones entre ordenadores sin éste periférico.

BASES DE DATOS

- **PCFILE 6.5** (*910.074*): Base de datos relacional compatible con dBase. Admite gráficos de barras, manejo con ratón, manejo de correo, y múltiples opciones más. Shareware.

EDITORES DE TEXTO

- **BOXER 3.20** (*247.597*): Completísimo editor, que incluye múltiples ventanas, manejo de ratón y compilación. 512 niveles de undo, manejo a través de menús o teclado, totalmente redefinible.

JUEGOS

- **AO2DEMO** (180.475): Demo no jugable de la ***Aventura Original II***, para ir haciendo boca (y esperemos no quedarnos con la miel en los labios).

- **COLDITZ** (72.899): Aventura en 3D realizada por Cristóbal González. Escapa del castillo de Colditz.

- **HUGO** (225.610): Primera de las aventuras de Hugo, nada que ver con el de la tele. Se trata de aventuras gráficas, en las que tecleas las órdenes, al estilo de los primeros Sierra.

- **HUGO II** (313.418): Segunda aventura. Hay que resolver un asesinato con ayuda de Penelope, la novia de Hugo.

- **HUGO III** (505.748): Ultima por ahora. Transcurre en la selva sudamericana, y hay que encontrar un antídoto para el veneno que afecta a Penelope.

- **LA LIBERACION DE SILVANIA** (101.214): El conocido juego de *FJAP*, hasta ahora en la Bolsa del **CAAD**, disponible gratis. Eso sí, está algo recortado, pero puedes conseguir la versión íntegra del mismo *FJAP*.

- **MASACRE EN EL HOTEL** (65.356): Programa con sistema "*freescape*". Ganador del concurso 3D Construction Kit de Micromanía, realizada por *Toni Barroso*. Exclusiva del **CAAD**.

EMULADORES DE SPECTRUM

JPP.EXE (183.245): Versión 1.0 del JPP, emulador noruego. Es el más rápido de todos, e incluye utilidad para convertir snapshots desde y a diferentes formatos. Requiere al menos procesador 386SX y VGA.

JSJCONV.EXE (28.775): Dos programas realizados por Javier San José para convertir ficheros entre los formatos snapshot .SP y .SNA, usados por el SPECTRUM y el JPP.

SPEC099D.EXE (71.291): Versión 0.99D Beta del emulador SPECTRUM de Pedro Gimeno. Admite carga desde cinta con un cable especial.

SP099386.EXE (71.243): Versión 0.99D Beta específica para procesadores 386 o superiores, ligeramente más rápida.

Z80V145.EXE (166.827): Emulador holandés Z80 en su versión 1.45. No sólo emula el Spectrum normal, sino también con Interface I, SamRam, y varias interesantes opciones. Es el único shareware. La versión registrada incluye varias utilidades.

SONIDO

- **VISUAL PLAYER 2.0** (95.013): Increíble y potentísimo reproductor de MODs. Los ficheros .MOD son creados en Amiga por el programa Soundtracker, y emulados en PC mediante reproductores. Soporta SB, Adlib, DACs y el altavoz del PC. La versión registrada permite animaciones simultáneas. Altamente recomendado.

- **2-U.MOD** (399.278): Fichero MOD "*Get ready for this*", de 2-Unlimited.

- **ELYSIUM.MOD** (130.006): Fichero MOD compuesto por Jester of Sanity.

COMENTARIO DE AVENTURAS

GALEN

Esta es la historia de Galen, el hijo de un rey destronado por los Orcos y que ahora quiere vengarse y recuperar lo que es suyo. Para ello debe viajar hacia las tierra del norte, aprovechando que el rey Orco está en guerra con otro reino.

Este es el argumento de la aventura que nos proponen los chicos de *Mandrágora Software*, una aventura ya veterana que data de hace 4 años. Las influencias del **Hobbit** son claras a lo largo de la aventura y harán recordar, en más de una ocasión, ciertas escenas de aquella fantástica aventura.

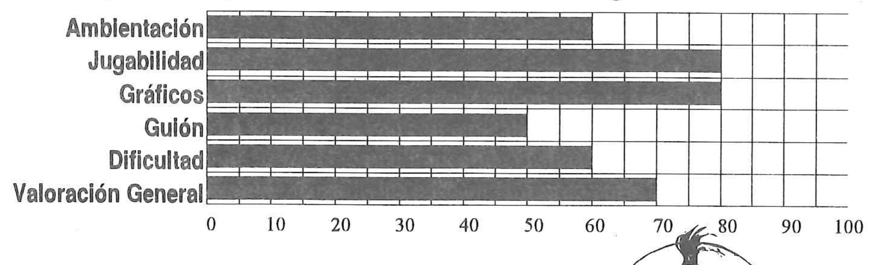
Las descripciones son escuetas pero correctas y además se complementan con unos gráficos que nada tienen que envidiar a los de ninguna otra aventura. Además el uso de PSIs es correcto y está bastante bien realizado. Se puede conversar con ellos y estos responden de una manera lógica y acorde a lo que les decimos.

También es de agradecer que sea una aventura abierta desde el inicio. Me explico, en algunas aventuras sólo se pueden visitar unas pocas localidades inicialmente hasta que se resuelven ciertos problemas que nos permiten seguir avanzando. En esta, en cambio, podemos visitar gran cantidad de localidades desde el inicio y los problemas nos van surgiendo a medida que recorremos el territorio de la aventura.

Algo interesante en esta aventura, y que personalmente me ha llamado la atención, es que es una de las pocas que incorporan un marcador de porcentaje de aventura completada. No es algo fundamental pero si se hecha en falta muchas veces por lo que resulta gratificante ver que en esta se ha incluído.

Como ya he dicho antes, los gráficos son más que correctos y, en algunos casos, incluso brillantes. Eso sí su tamaño es reducido pero ello no desmerece en absoluto en cuanto a calidad.

En fin, una aventura que se ajusta mucho al molde de las típicas de fantasía, sin grandes complicaciones y con bastantes horas de diversión asegurada.



NOMBRE: **Galen**
VERSIONES: **Spectrum 48/128k, Emuladores.**
AUTOR: **Mandragora Software**
PRECIO: **Dominio Público**
CAAD COMENTADOR: **Javier San José**
DISTRIBUIDOR: **Spectrum: Dr. Jekyll o Mr. Hyde; Emuladores: IMD Comp.**

JEKYLL vs HYDE

Supongo que la mayoría habréis oído hablar sobre el Dr. Jekyll. Si, aquel científico que inventó una droga que desdoblaba la personalidad haciendo que unas veces aflorase el lado oscuro (no, no hablo de Darth Vader).

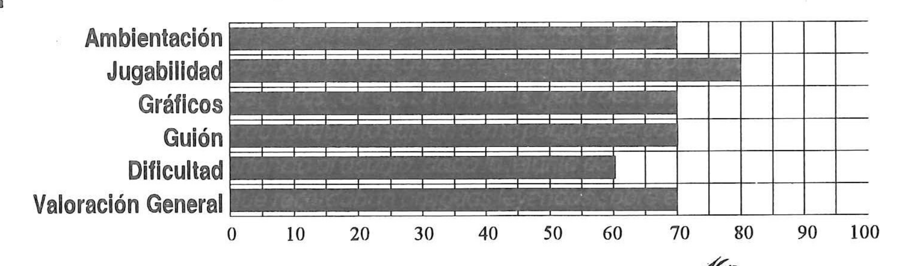
De la mano de *Morbosoft* nos llega una desternillante aventura basada en este extraño personaje. Se nos propone todo un reto, librar a Jekyll de su perverso lado oscuro Hyde, todo ello cargado de un gran sentido del humor que refleja el buen hacer de sus autores.

La aventura empieza de la forma más extraña. Hay aventura en la que empiezas en medio de un bosque, o en una casa o algo así, pero no, en esta empiezas metido en... ¡un ataúd!. Si, si en una ataúd, dentro del panteón familiar, pero eso sí, con muy buena compañía: el abuelo y la tía, ¡¡¡muertos!!! (brr, empiezo a sentir escalofríos).

Y que pasa con Hyde. Pues que en el momento más inoportuno surge y comienza a dar la lata, pero dar la lata de verdad ya que se va por donde le va en gana y hace tres cuartos de lo mismo, de tal forma que hasta que el señor Jekill no regresa perdemos el control momentáneamente. Es en este punto donde la aventura gana varios idems.

Luego están los gráficos que, considerando la calidad media de las aventuras que circulan por ahí, no están mal incluso algunos está bastante por encima de lo que es habitual.

En fin, si te gusta el terror y quieres reirte un rato te aconsejo que pruebes esta aventura. No te arrepentirás.



NOMBRE: **Jekyll vs Hyde**
VERSIONES: **Spectrum 48/128k, Emuladores.**
AUTOR: **Morbosoft**
PRECIO: **Dominio Público**
CAAD COMENTADOR: **Javier San José**
DISTRIBUIDOR: **Spectrum: Dr. Jekyll o Mr. Hyde; Emuladores: IMD Comp.**

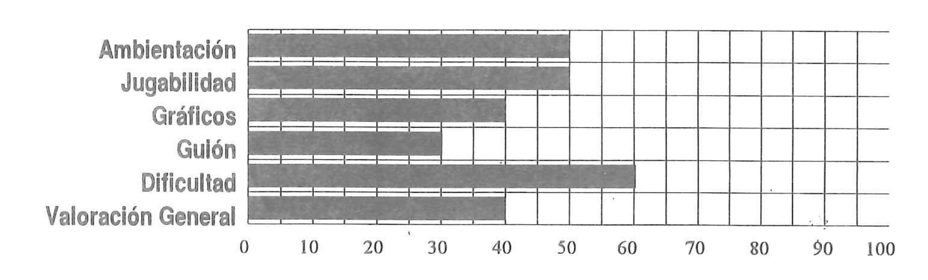
KILBURN ENCOUNTER

Algunos os llevaréis las manos a la cabeza y clamaréis al cielo en busca de ayuda al ver esta aventura. ¿Otra de esas sin pies ni cabeza, en cuyo argumento se mezclan el Santo Grial con un grupo de boys-scout pelmazos?, pues sí, otra de esas en las que si encuentras el Santo Grial no te habrás enterado de como o que has hecho ya que el grupo de boys-scout te habrá 'agarrado' y llevado no se sabe donde.

Esta es una de esas aventuras en las que el argumento no es importante ya que apenas existe, en las que hay que saber para qué sirve el papel de un caramelo a parte de su obvia utilidad (pues cual va a ser, ¡hombre!, ensuciar la calle).

Si sois de aquellos a los que os gustan las aventuras en las que para cruzar un rio hace falta un pollo de goma, o en las que un turista con un baúl lleno de pequeñas patitas os mete en un montón de follones, pues creo que esta también os gustará. Pero si sois de aquellos que prefieren una aventura cuyos problemas están planteados según una lógica, o que precisan de horas de investigación para resolver un enigam, ya podéis olvidaros de '**Kilburn**'.

En el tema gráfico, '**Kilburn**' tiene gráficos pero su valor estético es bastante bajo y no aportan nada por mejorar la aventura. En fin, lo dicho, una aventura que puede romperte la cabeza, literalmente hablando.



NOMBRE: **The Kilburn Encounter**
VERSIONES: **Spectrum 48/128k, Emuladores.**
AUTOR: **José M. Enguita**
PRECIO: **Dominio Público**
CAAD COMENTADOR: **Javier San José**
DISTRIBUIDOR: **Spectrum: Dr. Jekyll o Mr. Hyde; Emuladores: IMD Comp.**

OLIMPO EN GUERRA

Dice la leyenda que unos dioses del norte llegaron al Olimpo para enfrentarse con los dioses que allí moraban. Durante la batalla, la diosa Atenea fue avisada y logró escapar. Ahora se encuentra en un futuro donde los dioses han sido olvidados y donde debe encontrar cuatro objetos: un escudo, una lanza, un yelmo y su lechuza. Además debe hacer esto antes del amanecer.

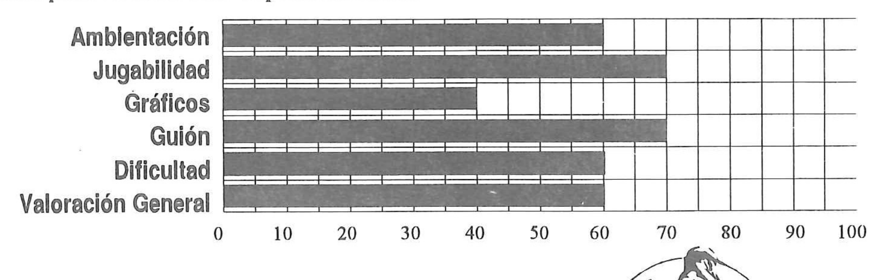
Este es el argumento de la aventura que nos ocupa. Un argumento que nos pone en la piel de, ni más ni menos, una diosa en apuros. En toda esta historia los autores no se han olvidado de incluir el típico antagonista que nos estará '*dando la lata*' a lo largo de la aventura. Se trata del doctor Fergú, un hombre que cree que la diosa ha venido para someter a los mortales con sus terribles poderes.

Y aquí empieza la aventura, en mitad de un oscuro callejón, acosada por dos maleantes y sin saber exactamente donde está. Por supuesto, y si conseguimos deshacernos de los dos tipos, cosa no demasiado difícil, tendremos que andar por las calles de la ciudad en busca de los cuatro objetos. Esto no es tan fácil ya que una mujer, medio desnuda, caminando por las calles de una gran ciudad en seguida llama la atención de la policía.

Así es como nos introducimos de lleno en una interesante aventura al estilo de '*Hércules en Nueva York*', sólo que esta vez el musculoso *Arnold Schwa..zegfrdsne..ger* se ve sustituido por una bella mujer.

El argumento está bien llevado y es original ya que son pocas las aventuras basadas en la mitología Griega, un tema que todavía puede dar mucho más de sí.

En cuanto a los gráficos, pues nada, que los he visto mejores y que no aportan gran cosa a la aventura. Por lo demás una aventura bastante recomendable, sobre todo para aventureros experimentados.



NOMBRE: **Olimpo en Guerra**
VERSIONES: **Spectrum 48/128k, Emuladores.**
PRECIO: **Dominio Público**
CAAD COMENTADOR: **Javier San José**
DISTRIBUIDOR: **Spectrum: Dr. Jekyll o Mr. Hyde; Emuladores: IMD Comp.**

LINEA DE AYUDA TELEFONICA

A continuación tenéis un listado alfabético de aventuras, el nombre del aventurero que os solucionará los problemas, el horario al que podéis llamar y el número de teléfono que debéis marcar. Espero que consideréis útil este servicio, y que os animéis a colaborar muchos más socio.

Si dominas alguna o varias aventuras, quieres prestar un valioso servicio a tus colegas aventureros y de paso granjearte su amistad, escríbenos con los datos requeridos arriba y te incluiremos en la lista.

AVENTURA ESPACIAL	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
AVENTURA ESPACIAL (2)	Enrique García Elegido	19:00-21:00	(96) 382 38 21
AVENTURA ORIGINAL	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
	Enrique García Elegido	19:00-21:00	(96) 382 38 21
	Javier Camacho Guzmán	19:00-22:00	(91) 856 70 41
CHICHEN ITZA	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
	Antonio Vicente Polo	12:00-22:00	(91) 413 29 54
COZUMEL	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
	Enrique García Elegido	19:00-21:00	(96) 382 38 21
	Javier Camacho Guzmán	19:00-22:00	(91) 856 70 41
DON QUIJOTE	Javier Camacho Guzmán	19:00-22:00	(91) 856 70 41
DRACULA	Javi	16:00-19:00	(93) 372 31 92
ELVIRA I & II	Julio Bayona Beriso	11:00-13:00	(91) 619 59 98
ESPEJOS (1)	Sergio Rodríguez Cobos	21:00-22:30	(93) 666 57 61
FIRFURCIO	Javi	16:00-19:00	(93) 372 31 92
GREMLINS	Javier Camacho Guzmán	19:00-22:00	(91) 856 70 41
INDY & LAST CRUSADE	Vicente Sierra Diego	12:30-14:30	(976) 63 23 60
	Vicente Sierra Diego	19:00-22:00	(976) 63 23 60
	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
	Julio Bayona Beriso	11:00-13:00	(91) 619 59 98
JABATO	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
JABATO (2ª parte)	Javi	16:00-19:00	(93) 372 31 92
KING'S QUEST V	Julio Bayona Beriso	11:00-13:00	(91) 619 59 98
LARRY I	Julio Bayona Beriso	11:00-13:00	(91) 619 59 98
LOOM	Julio Bayona Beriso	11:00-13:00	(91) 619 59 98
MANIAC MANSION	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
MEGACORP	Joaquín Cuenca Abela	15:30-21:00	(96) 536 00 74
MONKEY ISLAND I & II	Julio Bayona Beriso	11:00-13:00	(91) 619 59 98
ROBIN OF SHERWOOD	Javi	16:00-19:00	(93) 372 31 92
ROCHN, LA ERA...(1)	Sergio Rodríguez Cobos	21:00-22:30	(93) 666 57 61
TEMPLOS SAGRADOS (2)	Luis Guillermo del Corral	15:30-22:00	(947) 12 05 54
TODAS LAS DE AMIGA	Dardo de Lloret	15:00-22:00	(972) 36 97 68

(1) Sólo martes y jueves. (2) Ordenadores 8 bits.

NOTA IMPORTANTE: En las anteriores ocasiones en que esta sección se ha publicado, habréis visto que os rogaba limitáseis lo más posible el uso de este servicio. Debido al abuso de llamadas de un socio (4 en menos de una hora), uno de los responsables ha solicitado que le elimine de la lista.

Por todo ello, os pido que llaméis sólo en caso de bloqueo infranqueable, o que no hagáis llamadas ante cada problema que os surja. Pido también la colaboración de los colaboradores en esta sección, para que anoten nombre y número de socio de las llamadas que reciban. Gracias a todos.

LA GRAN HAZAÑA
O EL PRIMER PASO DE UNA PEQUEÑA COMPAÑÍA

Después de la Semana Santa'91, el equipo *THEDAR Works* se hacía con 2 **PAWS** originales, uno para cada miembro (de ahí lo de pequeña compañía).

Poco a poco, nos fuimos adentrando en el mundo del **PAWS**,mediante la programación de la mini-aventura "**El Billete**". Mientras tanto, ibamos aportando ideas y guiones para la futura aventura. Sin embargo, al terminar con "**El Billete**", se decidió que cada miembro realizara su aventura, recibiendo la ayuda del otro en la medida de lo posible.

Así yo empecé a buscar un guión para mi aventura; mientras el otro miembro de *THEDAR* ya tenia el guión y empezaba a programarla. Fue gracias al tiempo libre que me proporcionó una enfermedad, cuando saqué el guión de la aventura. Inmediatamente empecé a escribir todo en papel, y poco a poco lo iba pasando al ordenador. Cabe decir que tuve que repetir una buena parte de la aventura 3 veces, por no conocer enteramente el **PAWS**. Así, despues de 7 meses de trabajo, las 2 partes de la aventura estaban terminadas, o al menos así lo pense yo. Entonces le pasé la aventura al otro miembro de *THEDAR*, para que la testeara.

Mientras mi intención era la de comercializar la aventura mediante una distribuidora (una locura como estareis pensando), por lo que escribí a todos los "grandes" del soft. Pero si una aventura conversacional no es un fruto apetecible para las distribuidoras, el decir que sólo estaba disponible para Spectrum 48/128K remataba el toro.

Por otra parte el testeador me comunicaba que en la aventura había numerosos cabos sueltos (Vocabulario muy reducido,etc..). Poco a poco fui atando cabos (ampliando el Vocabularlo...) y a los 4 meses la aventura estaba totalmente depurada.

Pero tambien me di cuenta que una aventura hecha con el **PAWS** era, en cuestiones técnicas, muy distante de una hecha con el **DAAD**,por lo que ambos miembros de *THEDAR* nos pusimos a pensar en cómo "*igualar*" las ventajas del **DAAD**. Asi tras 6 meses hemos conseguido igualar:

- *el sistema de descripci6n de localidades*
- *El sistema de salidas*
- *El Teclado Inteligente (V y P)*
- *El sistema de 42 caracteres por línea (gracias a I.M.D.)*
- *Y otras características menos resaltables*

Asi tras 17 meses de trabajo (es un decir,ya que sólo programo los fines de semana y hay vacaciones y festividades por medio), puedo decir que "**LA GRAN HAZAÑA**" esta terminada,y que en cuestiones técnicas guarda un nivel más que suficiente. En aspectos gráficos, estos son muy coloristas v vistosos, pero en ningún caso aportan alguna pista que no de el texto.Unicamente están para que la aventura sea mas vistosa y digerible.

Esto es todo lo que he hecho. Ahora sólo me queda ver lo que piensa la gente de ella y ver si todo este trabajo a merecido la pena. Saludos.

Roberto Bernardo

Programador y grafista de "LA GRAN HAZAÑA"

THEDAR WORKS,1992

LOS LIBROS-JUEGO - 5:

Por... Oliver J.A.

Estaba yo en mi casa leyendo tranquilamente el **CAAD** cuando llegué a la página 53. En lo alto de esta página un título rezaba **FEEDBACK**, y algo más abajo Resultados del **CAAD 20**. Esta sección es siempre interesante, así que empecé a leerla. ¡Y cual no sería mi sorpresa al llegar a la línea 13 (el número de la mala suerte) y leer: "*Sin lugar a dudas lo que más ha gustado ha sido la sección de libro-juegos.*"! Y más aún al ver que "*Le sigue en votos la opción todo.*" ¡Parece que realmente ha gustado mi sección! Es por esto que he querido empezar agradeciéndoos la confianza que habéis puesto en mí. ¡Incluso por delante de "*todo*"! Espero seguir mereciéndola.

Y después de la sección de agradecimientos es hora de continuar comentando las diferentes series. Hoy le toca el turno a:

EL RETO DE LAS GALAXIAS

Nos encontramos ante una nueva colección interactiva. Aunque esta vez de la mano de **Megabooks Inc**. En este caso el protagonista es el mismo para toda la serie, la cual se compone de un total de diez libros. Cabe destacar que aunque los personajes y la ambientación sean la misma para toda la colección los libros que la componen son aventuras independientes.

¿Y qué papel representamos? Pues bien; estamos en el año 2.525 y somos un miembro de Nébula, la sección de investigación y pacificación estelar, perteneciente a la RED MUNDIAL. Nuestro superior, el Capitán Polaris nos encomendará importantes misiones de vital importancia para la galaxia. Para llevarlas a cabo contamos con la inestimable ayuda del robot 2-Tor y nuestro propio medio de transporte, el Challenger.

Cuando cumplamos una misión, y tras informar a nuestros superiores, nos serán otorgados una serie de puntos según el éxito que hayamos tenido en nuestra misión.



Nuestro objetivo es conseguir los puntos necesarios para llegar a ser un as espacial.

La trama argumental apenas si es uniforme para todo el libro. Según las opciones que cojamos variará bastante. Incluso puede cambiar un personaje de amigo a enemigo o viceversa. Las ventajas que esto comporta son mayores que las desventajas. Aquí, aunque hayamos llegado al final del libro, con sólo elegir otra opción cam-

biará toda la trama. Y la experiencia acumulada no servirá de nada. La desventaja que esto acarrea es que las historias son bastante cortas.

El detalle de otorgar puntos según nuestra actuación es si menos original, pero no afecta en absoluto el desarrollo de la aventura.

En cuanto a las historias están en el más puro estilo de ciencia ficción con los elementos que debe tener cualquiera de estas historias para crear una muy buena ambientación. A medio camino entre **Star Trek** y **Star Wars**, los nombres de algunos aparatos y algunas conversaciones otorgan una sensación de verosimilitud muy grande a la historia, aunque ya sabemos que no es cierta; y el robot parece una fusión entre *R2-D2* y *C3PO*. En definitiva, una colección entretenida aunque un tanto infantil.

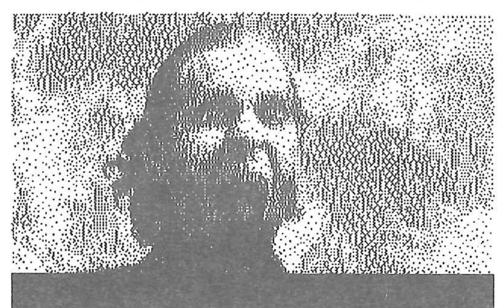
COLECCION:	**El Reto de las Galaxias.**
AUTOR:	**Christopher Black.**
TITULOS PUBLICADOS:	**10**
PAGINAS:	**120**
PRECIO:	**400 Pts.**
ORIGINAL DE:	**Megabooks Inc. (USA).**
EDITADA EN ESPAÑA POR:	**Susaeta Ediciones S.A. - Campezo s/n 28022 - MADRID**

Antes de despedirme debo de anunciar el cambio de dirección de **Timún Más**, la cual a partir de ahora podréis encontrar en:

Editorial Timún Más S.A.
Perú, 164
08020 - BARCELONA

FE DE ERRATAS

En el **CAAD 22**, página 29, línea 13 (¡otra vez!) existe un pequeño fallo algebraico. Efectivamente, como sin duda ya habrán adivinado aquellos privilegiados de entre nuestros socios que aprendieran en el "*cole*" a hacer sumas de más de dos cifras, 120+25 es igual a 145 y no a 150. Os pido disculpas por este pequeño error; por otra parte lógico en una persona que, como yo, adquirió el graduado escolar en una tómbola de la feria anual de su barrio. Recibid mi más solemne disculpa y la promesa de efectuar a partir de ahora cualquier cálculo, por pequeño que sea, con una calculadora científica.



En esa misma página y en la respuesta a *Pedro Pinillas Marqués*, línea 34, falta una S en "*autore*", y en el **CAAD 23**, página 54, línea 2, la palabra "*entra*" debería ser "*entre*". Ruego disculpéis las posibles molestias ocasionadas por estos errores, que espero no vuelvan a repetirse. ¡Hasta pronto!

NOTICIAS

El equipo de *THEDAR Works* ya está trabajando en dos nuevos proyectos además de la ampliación del **TAC**, su versión ampliada del **PAW**, que aparte de incorporar la facilidad de manejo de las últimas creaciones de *Aventuras AD*, proporcionará la posibilidad de tener banda sonora en modo 128 K. Nos han prometido más información en breve.

Nos informa el socio *Pablo Vinuesa* que él también se ha lanzado a la programación, y se haya inmerso en un "*pequeño*" juego de alrededor de 150 pantallas, llamado **VIAJE ALUCINANTE AL INTERIOR DEL FRIGORIFICO**. Está relizándose íntegramente en **SINTAC**. Según nos ha manifestado el mismo Pablo, "*el programa de marras es ENORME, y no transcurre solamente en el interior de un frigorífico*".

Grandes proyectos nos anuncia *Antonio Olvera*. Tiene más de 50 guiones casi listos para desarrollar, y tan sólo necesita un parser que le ayude a ello. Con toda probabilidad se va a decidir por el que está desarrollando el socio *JARA* para Amiga. Como muestra nos ofrece cinco títulos y sus temas: **ZHOR, EL REY DE OIDUMAS** (*fantasía*), **EL DESCUBRIMIENTO** (*de América...*), **LOS OSCUROS MISTERIOS DE LAS CAVERNAS** (*evidentemente espeleología... perdón, cavernas*), **LA AVENTURA BRUTAL** (*humor negro o macabro*) y **LA AVENTURA TOTAL**, con selecciones de todos los tipos de aventura. Por cierto, el grupo de *Antonio* (que es codirigido por *Alberto Cañero Tamayo*) responde por *ROCK'N'SOFT*, y es posible que versionen sus trabajos para Spectrum y con algo de suerte para Amstrad CPC.

Nuevo grupo habemus. Se trata de *KETEKOMMO SOFT*, creado gracias a la colaboración de *Luis Guillermo del Corral* y su hermano. Aún no tenemos datos acerca del ordenador que usarán para sus creaciones, pero sí retazos del argumento de su primera obra, aún sin título. Transcurre en la antígua Grecia y debemos recuperar la bebida de la inmortalidad (*ambrosía*), que ha sido robada por Hades, dios de los Infiernos. Se tiene programado un 40 %, y se espera concluírla en breve.

Parece que el calor y el buen tiempo animan a programar, ya que nos llegan noticias de que *Daniel Buxeda* está ultimando **DARK HOUSE**, primera creación del sello *ARKHAM SOFT*. A través de la nota que recibimos, podemos ver que **DARK HOUSE** está ambientada en el más puro estilo Lovecraftiano, incorporando elementos de ROL como puntos de vida. Se nos olvidaba decir que *ARKHAM SOFT* se unirá a la Federación en cuando concluya su primer trabajo, y que éste saldrá por ahora sólo para Spectrum.

Desde *JUANA PUEBLO SOFT* nos llegan noticias frescas. *Vicente Tobarra*, su responsable, ha decidido dejar al Dominio Público las dos aventuras de su sello, **¿...?** y **ODISEA**, en un gesto que le honra. Nos cuenta *Vicente* que era una decisión que venía madurando desde tiempo atrás, y que ahora va a concentrarse en desarrollar los guiones para el grupo resultante de su unión a *KAME SOFT*. Por cierto, podéis solicitar ambas aventuras en formato Spectrum o PC a las secciones "***La Llamada de Adventhulu***" y "*SPCtrum*".

Pero no todo son buenas noticias... *Daniel Carbonell*, de *KAME SOFT*, ha anunciado que va a dejar de programar para Spectrum, tras el accidente que le ha hecho perder la base de datos de **AL OTRO LADO DEL RUBICON**. Este hecho le ha decidido a concentrarse en la versión PC del mismo juego, realizada con el **SINTAC G1**.

Y como las desgracias nunca vienen solas, nos ha comunicado *Alberto R. Cuesta*, responsable de *AVENTURAS ESPAÑOLAS*, que por un tiempo va a dejar la programación de aventuras, dado que no tiene tiempo ni dedicación suficiente para ello, aunque ganas no le faltan. Desde estas líneas esperamos que *Alberto* encuentre el tiempo necesario para seguir con su trabajo.

Un nuevo parser para PC salta a la arena. Se trata del **NM Parser versión 3.1**, o **NMP** para los amigos, realizado por *Carlos Sánchez*. Al igual que el **SINTAC**, mantiene en gran medida la compatibilidad con el **PAW**, y también admite gráficos... en el próximo **CAAD** tendremos no sólo un análisis detallado, sino también una comparativa en prestaciones con los otros parser, el **CAECHO?** y el **SINTAC**. Por supuesto, lo podéis encontrar desde éste mismo número en la sección de Dominio Público y Ofertas. ¡El **CAAD** avanza!

Por cierto, que los duendes de imprenta son implacables... en el número 23 os dábamos la dirección de **La Espada Magnética**, disco-revista para aventureros y estrategas, que por desgracia era errónea. La correcta es **APARTADO 1133**, **ALBACETE**. Hala, ya está. Por cierto, **LEM** va a iniciar una etapa de colaboración directa con el **CAAD**, al igual que **Sildavia**. Ya os informaremos con más detalle próximamente.

Jesús Pedrosa está a punto de acabar una aventura para Spectrum 128k, basada en una serie de libro-juegos llamada **LA SENDA DEL TIGRE**, que pronto veremos comentada. *Jesús* aún no ha decidido el nombre que va a dar a su grupo, pero en cuando lo decida, tendremos un nuevo grupo Federal.

OPINION

Desde hace tiempo se viene discutiendo en estas páginas sobre si la Aventuras Gráficas son mejores o peores que las Aventuras Conversacionales. Ambos géneros me gustan si se trata de buenos juegos. Pero es que también dentro de las Gráficas se pueden hacer distinciones importantes.

Pongamos por ejemplo el caso de las dos grandes casas creadoras del este tipo de Juegos: *LucasFilm* (o *LucasArts*) y *Sierra*. A mí me gustan muchísimo más las de *Lucas* porque dan más libertad (no son tan lineales como las de *Sierra*) y, lo más importante, centran sus problemas más en la conversación. Para empezar, en los de *Lucas* aparecen las palabras de los verbos en la pantalla, y no un icono (que sea fácil de usar no quiere decir que no puedan aparecen palabras). Además, me parece penoso que en los juegos de *Sierra* baste con poner la "*boca*" encima de un personaje para que tenga lugar toda una conversación, cuando con el excelente sistema de *Lucas* debemos (podemos) elegir a cada vez una frase de entre tres o cuatro durante varias veces consecutivas, desembocando cada una de las combinaciones a una acción diferente y relacionándose perfectamente entre ellas. Para acabar mi pequeño "*ataque*" a *Sierra* diré que me parece un poco aburrido apurar hasta el máximo las sagas de sus personajes, siendo el más perjudicado el Rey Graham (seis entregas son demasiadas), el cual nunca me pareció muy interesante (prefiero Roger Wilco o Larry Laffer mucho antes).

Finalmente quiero aclarar que cuando me he referido a juegos de *Sierra* me refiero a los "*modernos*" (los de iconos), pues los anteriores los considero conversacionales, por mucho muñequito que se mueva por la pantalla. *Sierra* podría haber mantenido los conversacionales en auge si hubiera seguido con sus sistema de manejar al personaje con los cursores, bonitos gráficos, musiquita y acciones tecleando, pero eso es otra historia...

¡¡¡GUYBRUSH THREEPWOOD al poder!!!

Ignacio Ascasibar Pérez, Socio nº 300

CONTESTACION A ZENON

¡Hey, especie de lagartija! O sea que quejándote de mi ssstupenda colaboración... tan sólo quejándote, pues no recuerdo haber leído nada constructivo en eso que tu llamas eufemísticamente carta.

Incluso te llegas a meter con Lucasfilm, estupidiciendo no sé qué sobre que sus producciones son simple bazofia... si no te gustan las aventuras gráficas animadas, pues nada, no juegues, pero respeta un trabajo bien hecho. Si la criticas supongo que será porque las conoces, y al menos has jugado a alguna en

profundidad. Es imposible jugar al Indiana y no sentirte impresionado, aunque te gusten más los conversacionales sin gráficos.

¿Lo más importante en una aventura conversacional es un buen guión y la calidad literaria de sus textos? Esto si que es una buena chorrada. Supongo que en tu snobismo no habrás jugado a **La Guerra de las Vajillas**, una aventura sin ningún tipo de guión coherente pero divertidísima. Calidad literaria... supongo que no pretenderás aprobar literatura si afirmas que los conversacionales suelen tener una gran calidad literaria. Lo MAS IMPORTANTE es que te lo pasas de coña con un buen conversacional, probando tonterías y atascándote cada dos por tres ante un retorcido problema. En definitiva, imaginando.

¿*AD* convertida en *Sierra*? Esto es algo imposible. La peña de *AD* son españoles y siempre han puesto cuidado en crear productos pensados para el mercado español (**Don Enano** y **Jabato**, no *Roger Wilco*). Aunque hiciesen *AGA* seguirían conservando su encanto.

Un consejo: Háztelo mirar, enano gully reaccionario.

Francisco Moreno, socio 211

LOS ROLEROS Y SU MUNDO

Estaba yo leyendo los resultados del Feedback para saber los resultador de las opiniones de los socios, y me doy cuenta con cierta sorpresa, de que había una sección del **CAAD** con bastantes detractores. Me refiero a *EL MUNDO DEL ROL*. Mayor fué mi sorpresa al leer que el director decía que esos detractores no conocían el rol. Pues bien, a mí me parece que no deben meterse con algo que no conocen precisamente por eso, por que ahí puede haber escondidos argumentos y cosas que les desarmen y les hagan callarse o cambiar de opinión. Personalmente, me gusta mucho el rol y siempre leo esa sección en primer lugar, y si en ése número no se publica, pues leo los comentarios y análisis de *Kutu*, que por cierto, él y *Melitón Rodríguez* son los que llevan adelante con todo el esfuerzo que supone, todo lo que tiene que ver algo con el rol en el **CAAD**. Así que sólo tengo dos peticiones que hacer: Una, que los detractores del rol se informen bien antes de decir nada sobre el tema, por si acaso. Y otra, que los roleros defiendan sus secciones y su afición y no se queden callados como si nada ocurriera. Así que ya sabéis, usad vuestro medio de expresión (lo tenéis en las manos), hablad y defended lo vuestro. Sin más se despide:

SAM GAMYI

P.D. Como deduciréis por mi nombre, yo soy el primer interesado en la sección de rol.

INFORME: SINTAC G1

Por... Juan Manuel Medina

Ya está aquí. Ya llegó. La primera versión del párser **SINTAC** que soporta gráficos (de ahí lo de "G1") es una realidad. Y curiosamente no es la existencia de los nuevos comandos de gráficos lo que más llama la atención de esta entrega del párser. Pero vayamos por partes.

El sistema de gráficos que se ha añadido al **SINTAC** requiere una tajeta VGA y es, básicamente, una reimplementación con mejoras del visualizador de gráficos PCX que incluía con la versión T2. El condact GRAPHIC permite cargar un fichero gráfico en formato PCX de 320x200 a 256 colores o de 640x400 a 16 colores y volcarlo en la ventana activa. Si esta ventana es menor que el gráfico, este será recortado por sus partes (con perdón) inferior y/o derecha. Si, por el contrario, la ventana es más grande que el gráfico, la parte de aquélla que no quede cubierta por éste aparecerá llena de basura, por lo que habrá que tener cuidado con el tamaño que le damos a la ventana (¿no se podría hacer que el resto de la ventana apareciera en negro, o mejor aún, que conservara el contenido anterior permitiendo así cierta superposición de los gráficos?). De esta forma se pueden tener a la vez textos y gráficos en pantalla con lo que desaparece el "*efecto Quill-Illustrator*" de la versión T2. El comando GRAPHIC permite, además, controlar si el gráfico que vamos a volcar adoptará los colores de la paleta actual o viceversa y también da la opción de dejar la pantalla en negro mientras se vuelca el gráfico por razones de estética (un gráfico que ocupa una cuarta parte de la pantalla tarda aproximadamente medio segundo en volcarse en mi 386 a 33 MHz).

Otro de los nuevos condacts es el "REMAPC registro R G B", que permite escribir directamente en los registros de la paleta los valores de rojo, verde y amarillo que deseemos (todos los colores que vemos en la pantalla están formados a partir una combinación de esos tres colores). Una de las principales utilidades de este condact sería la implementación de fundidos de color (que siempre quedan muy monos a la hora de borrar la pantalla), desgraciadamente, la limitación de poder usar sólo indirección en los dos primeros parámetros impedirá poder utilizar bucles en los fundidos. De todas formas, las rutinas de fundido que yo escribí para **Chichén Itzá** con el **DAAD**, y que en Atari y Amiga funcionaban correctamente, en PC resultaron tan lentas (y eso que las probé en un 386 a 25 MHz) que al final tuve que eliminarlas, así que igual me equivoco y no sea esa la mejor manera de hacer fundidos.

Se han incluido nuevos condacts para el control de tiempo. Así, ahora es posible definir un límite de tiempo para que el jugador teclee sus comandos, como en el PAW. Por otra parte, el nuevo comando GTIME nos da la hora del sistema.

El comando INPUT también ha sido mejorado y ahora permite repetir la última frase tecleada con sólo pulsar la tecla de "cursor arriba". Hubiera sido aconsejable, por aquello de la compatibilidad de interfaces ahora tan en boga, haber respetado también las funciones DOS de edición, por lo menos las de las teclas F1 (repetición de la ultima línea carácter a carácter) y F3 (repetición de la última línea entera). Un histórico más grande, al estilo DOSKEY sería ideal, pero, la verdad, con todo lo que ya tiene el SINTAC pedir estas cosas son ganas de abusar.

Todo esto, sin embargo, son minucias al lado del ENTORNO DE PROGRAMACION que es "*la estrella*" de esta versión. Este entorno incluye un editor con el que se puede escribir el código fuente de manera muy cómoda ya que permite, con sólo elegir una opción del menú que aparece en la parte inferior de la pantalla, acceder a la parte del código fuente que nos interese (Vocabulario, Mensajes, Procesos, etc.). Un aspecto de esto que, en mi modesta opinión, debería mejorarse es el hecho de que para acceder a un proceso determinado haya que teclear su número. No sé cómo programarán los demás, pero yo nunca utilizo números directamente para referirme a los procesos, sino símbolos (así, yo sé que tengo un proceso que se llama, por ejemplo, "*ChequeaPuertas*" y me acuerdo de ese nombre, pero ni idea de qué número tiene). Alguna forma de referirse a los procesos por un "*Nombre de Proceso*" en vez de por un número sería maravilloso (y vuelvo a repetir lo del abuso).

El entorno permite, una vez generado el fuente, compilarlo. Si hay errores (que los habrá) se puede acceder rápidamente a las partes del fuente que hay que corregir. Una vez se ha conseguido una compilación correcta se puede ejecutar la aventura, con debugger incluido si se quiere. Todo esto se lleva a cabo simplemente eligiendo las opciones pertinentes en el menú antes citado.

También se puede acceder desde el entorno a una nueva versión del editor de caracteres que ya incluye un selector de ficheros entre otras mejoras. Sigue fallando, sin embargo, en que al salir del editor no se controla si se han realizado cambios desde la última vez que guardamos nuestro trabajo. Basta hacer click accidentalmente en el botón de Salir para perder todo lo hecho desde entonces.

El entorno trae además, por si fuera poco, un sistema de ayuda en línea que será muy útil, sobre todo, para recordar cuál es la sintaxis exacta de un condact.

Hacer en una futura versión que la ayuda fuera sensible al contexto sería ya la reoca.

Aunque desde el entorno podamos acceder al compilador, intérprete, debugger y editor de caractéres, estos son programas ejecutables independientes, por lo que podemos llamarlos desde DOS exactamente igual a como se hacía en versiones anteriores. Tendréis que hacerlo así si, por ejemplo, sentís tanto cariño por vuestro editor de texto habitual como para preferir usarlo aunque tengáis que prescindir de las ventajas del entorno. O si preferís usar otro editor de caractéres como el **Set Designer** de *José Luis Cebrian* (que no se diferencia demasiado del del **SINTAC**, elegir uno u otro dependerá del gusto de cada cual; por cierto, el **Set Designer** tampoco controla lo de guardar antes de salir).

Me gustaría saber de dónde saca *Javier San José* el tiempo y las energías para hacer él sólito algo que recuerda tanto a lo que hacen entre un montón de gente en Borland o Microsoft. Chapó.

NOTA: Esta es la crítica de la versión registrada de **SINTAC**. Puedes hacerte usuario registrado enviando una carta a:

Javier San José
Ronda del Ferrocarril 75, 7ºA
09200 - Miranda de Ebro (BURGOS)

... y en pocos días recibirás el programa completo totalmente funcional. El sistema de pago es contrarrembolso y el precio *1500 ptas* (más gastos de envío). Si tienes alguna duda al respecto escribe a la dirección arriba indicada.

La versión completa del programa incluye:

- un editor de juegos de caracteres para que puedas crear los tuyos propios
- los ficheros de ayuda en línea del entorno
- el intérprete (módulo de ejecución) para que puedas distribuir las aventuras escritas con el sistema
- además de soporte directo para resolver las dudas que puedas tener en el uso cotidiano del sistema así como pronta información sobre las nuevas versiones

Una cosa más. Esta versión incluye una aventura de demostración que se copia en el directorio DATOS. Puedes cargarla desde el entorno (fichero DEMO.BD), compilarla y ejecutarla. No se trata de una aventura completa y sólo incluye unas pocas pantallas y unos pocos gráficos.

La Aventura Del Año

Se convoca mediante la presente, a todos los socios del **CAAD** que quieran escoger con sus votos la mejor aventura del año. Lógicamente, existen una serie de bases, que a continuación os detallo:

- Sólo se puede votar a aventuras de la Bolsa o pertenecientes a la Federación (ver listas en respectivas secciones).
- Sólo se permite un voto por socio y categoría.
- El plazo límite para votar es el **1 de diciembre de 1993**.
- Los votos deben dirigirse al **CAAD**.
- No hay categorías para varios modelos de ordenador. Los premios son en conjunto.

Prorrogado 2 Meses Semir Popoli

Ya está. Como podéis ver, este es un concurso simple, en el que vosotros vais a escoger la, a juicio de la mayoría, mejor aventura en los siguientes apartados:

Mejor Guión:	Planteamiento de la historia por parte del autor. Se incluye en éste apartado la documentación que acompañe al juego.
Mejor Ambientación:	Modo en que el juego sigue las directrices marcadas por el guión a lo largo de su desarrollo.
Mejor Conjunto de PSIs:	Simplemente eso. Los PSI que respondan con más lógica.
Mejor Adaptación Gráfica:	Los ciegos no es necesario que voten aquí.
Mayor Originalidad:	Planteamiento de la aventura y modo en que ésta se desarrolla, que presente rasgos diferenciadores sobre el resto.
Aventura del Año:	La, a vuestro juicio, mejor de todas las aventuras que habéis jugado.

Tenéis tiempo para pedir y jugar las aventuras que entran en concurso, así que no hay excusa para no votar. En el primer *CAAD* que aparezca tras la fecha de cierre de admisión de votos, se publicará la lista de ganadores, que recibirán en cada categoría un trofeo con placa conmemorativa incluída.

Debo agradecer a ***The Door Keeper*** la ayuda prestada para la organización de este

I Premio CAAD de la Aventura

Sin iniciativas como la suya, lo más probable es que éste concurso no se hubiese llevado a cabo.

LOS MEJORES

Iniciamos una sección dedicada a proporcionaros información sobre las preferencias que mostráis acerca de las aventuras que podéis conseguir a través del **CAAD**, tanto de la Bolsa como de la Federación, así como de otras clásicas de toda la vida.

Esta primera lista va a indicar diez aventuras, escogidas en base a su calidad, votos emitidos para los *I Premios CAAD*, elogios de los socios, preguntas de los mismos, y otros factores más, para suplir la falta de votos directos en este inicio, y no dejar totalmente claro cómo van las cosas para los Premios.

En sucesivas ediciones necesitamos tu colaboración, y para ello tan sólo debes mandarnos una lista con las 10 aventuras que, a tu juicio, son las mejores de todos los tiempos, y puedes incluír sin ningún problema clásicos ingleses o españoles, con lo que **THE HOBBIT** o **COZUMEL** pueden entrar en la lista sin ningún problema.

La lista se refiere tan sólo a aventuras conversacionales, sin importar el ordenador para el que estén realizadas. Como a muchos de vosotros también os gustan las Aventuras Gráfico-animadas, tenemos otra lista para ellas, pero esta vez limitada a cinco títulos, dada la menor oferta. Ciñéndonos a las peticiones, es posible que aparezca una tercera lista de cinco títulos para RPGs.

Número	Aventura Conversacional	NP	Tendencia
1ª	Jack the Ripper	1	Igual
2ª	The Hobbit	1	Igual
3ª	La Aventura Original	1	Igual
4ª	Sherlock	1	Igual
5ª	Lord of the Rings	1	Igual
6ª	Los Vientos del Walhalla	1	Igual
7ª	Memorias de un Hobbit	1	Igual
8ª	El Arte de la Fuga	1	Igual
9ª	Espejos	1	Igual
10ª	La Gran Hazaña	1	Igual

Número	Aventura Conversacional	NP	Tendencia
1ª	Indy & the Fate of Atlantis	1	Igual
2ª	Space Quest IV	1	Igual
3ª	Loom	1	Igual
4ª	Legend of Kyrandia	1	Igual
5ª	Larry I	1	Igual

Podéis ver varios apartados, que ahora os explico. En primer lugar viene el orden que ocupa la aventura en la lista, luego el título de la misma, le sigue la cantidad de Números de Permanencia (*NP*) o números del **CAAD** en que ha aparecido en lista, para concluír con la tendencia, que puede ser ascendente, lo contrario o permanecer en su lugar.

Recordad que a partir de ahora la sección será reflejo de vuestras preferencias, reflejadas en las listas que mandéis. Si pensáis que algun programa de los que véis ahora merece arder en los infiernos o que deberíamos arder nosotros por no incluír alguno, el problema tiene fácil solución. Con la ayuda de tus favoritos crearemos la lista número a número. Venga, escribe, que luego te quejarás...

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

José Luis Cebrián

1- CHICHEN ITZA: *He encontrado un mensaje muy curioso que habla de los "Kinky Keepers". ¿Quienes son? ¿Y quién ha escrito el mensaje? ¿Y porqué en inglés?*

Los *Kinky Keepers* son un grupo mesiánico cuyo objetivo único es la dominación del mundo. La inclusión del mensaje en el juego fué un acto de sabotaje imposible de evitar, y que producirá un efecto en cadena que concluirá con el fin de la civilización tal y como la conocéis...

2- JACK THE RIPPER 1ªparte: *No consigo salir de mi casa, porque la policía me coge siempre al salir. Del asesinato inicial no consigo llevarme los dos papeles, y si me llevo el cuchillo me toman por el asesino. ¿Cómo salgo de mi casa? ¿Hay algo más que hacer en la escena del asesinato?*

Puedes llevarte ambos papeles si los introduces uno a uno en tu bolsillo. Al llegar a tu casa, mira en tu bolsillo, saca los papeles y léelos. Examina los objetos de la habitación. Coge el periódico y léelo. Examina el boceto y verás a quién buscan... limpia el cuchillo y estira de la cuerda. Mira la hora y aféitate con el agua caliente de la doncella. Cierra la puerta con llave y mira por la ventana. Coge las sábanas de la cama y átalas juntas. Antes de bajar, examina con detalle (closely) el cuchillo. Coge la pluma y examínala. Inserta la punta de la pluma en el orificio del cuchillo. Examina la cuenta. Coge la botella de tinta, examínala y mete dentro la cuenta. Coge la navaja y corta el almohadón con ella, metiendo despues la botella en su interior. Coge el almohadón y lánzalo por la ventana. Y por fin, ya puedes salir por la ventana.

A. Valero Fernández

1- KE RULEN LOS PETAS: *¿Qué debo hacer al inicio del juego? Vaya donde vaya, los korps me machacan. Según el mapa publicado, hay que bajar a las alcantarillas. ¿Con qué ordenes puedo acceder a ellas?*

Ve al Sur dos veces y una al Este. Si examinas el muro que te corta el paso verás unos barrotes, que si movemos cederán, quedándonos con uno de ellos. Ya nos podemos meter por el hueco y acceder al alcantarillado, y de paso a nuestro amigo Mulo.

2- JACK THE RIPPER 1ª parte: *Tras afeitarse, ¿cuales son las órdenes EXACTAS para abrir la ventana y pirarse?*

Sigue las instrucciones indicadas arriba a *José Luis Cebrián*, pero en inglés, claro...

Antonio García Martínez

*1- **DON QUIJOTE 1ª parte:** ¿Cómo puedo abrir la puerta de la venta que tiene la cerradura estropeada?*

Con el martillo que encontrarás al hacer la cama de la posada podrás arreglar la puerta, y sin 3 en 1.

Jesús Manuel Monreal

*1- **AVENTURA ESPACIAL:** ¿Cómo puedo llegar a algún planeta?*

Si te fijas en las instrucciones, verás unos códigos de conversión. Si lees el documento que tienes al principio del juego, verás unas letras en grupos de tres, que al compararlas con las de la tabla te darán los números que necesitas introducir como coordenadas al VEECO. Te recuerdo que la solución completa se publicó en el **CAAD** Extra 1 y también por partes en **CAAD** normales.

*2- **JABATO 2ª parte:** ¿Cómo venzo al monstruo del final?*

Quítate el anillo, que se convertirá en la espada, abre la petaca donde está la cría de vampiro, que incordiará a Kepher, ordena a Taurus que rompa las cadenas que aprisionan a Claudia y ataca al escarabajo.

*3- **AVENTURA ORIGINAL 2ª parte:** ¿Qué hago para pasar la serpiente? ¿El pájaro se puede coger? ¿Qué hago cuando el pirata me quita algo?*

El pájaro lo puedes cazar si no llevas la varita y tienes la jaula. Luego suéltalo frente a la serpiente para solucionar otro problema. Todo lo que te roba el pirata lo guarda en su guarida del interior del laberinto Sur. Una vez llegues hasta allí y le quites su garfio de oro, te dejará en paz.

*4- **TEMPLOS SAGRADOS 1ª parte:** ¿Cómo cojo la cuenta del Imix?*

Según la versión que estés jugando, o bien con la red de la playa, o con la piel de un animal despellejado, que previamente tendrás que matar.

Alberto R. Cuesta

*1- **YENGHT:** ¿Qué acciones pueden realizarse? ¿Cómo se puede hablar con los personajes?*

Muy pocas acciones puedes hacer en este juego. Tienes las direcciones, inventario, coger, comer, objetos (para ver los que hay en la sala), salidas, mirar, matar y parar (que produce una pausa en el juego. Para hablar a los personajes se ve que has de pedirles consejo, ya que lo único que entienden es PEDIR A <nombre>, a lo que el personaje te da un consejo o te ignora, en el caso de que sea de los pacíficos.

*2- **HISTORIAS DE MEDIALAND 1ª parte:** ¿Es posible bajar al agujero que hay*

en el pozo cerca del agua donde se consigue la joya? ¿Es necesario entrar en la barbería? ¿Qué utilidad tiene el medallón? ¿Hay algún truco para luchar sin tener que grabar la situación constantemente? ¿Cómo paso a Cancerbero, luchando?

Puedes bajar al agujero, pero necesitarás la cuerda. No es necesario entrar en la barbería, pero podemos obtener allí el cetro, que aumentará nuestra fuerza en un punto. El medallón nos dará un punto más de protección mientras lo llevemos puesto. Los combates varían cada vez, por lo que el mejor sistema es grabar las partidas. A Cancerbero puedes superarlo luchando o bien entregándole el hueso que hay en el fondo del foso.

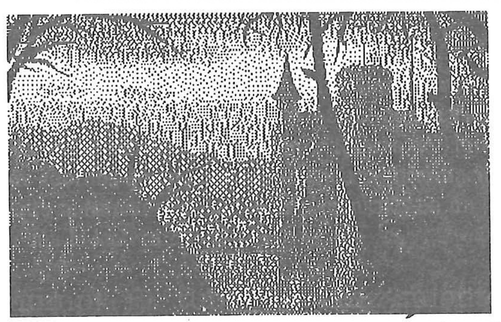
Ejem... pregunta con autor traspapelado...

***1- DRAKKHEN:** ¿Cómo se puede empezar a resolver el problema de la Novena Lágrima? No he hecho más que cargarme dragones y saurios, y esto empieza a parecer una mezcla de Terminator][y Parque Jurásico...*

En los castillos de los príncipes... ¿no había unos ataúdes en los que se podían leer trozos de una frase? Intenta leerlos en el orden adecuado....

Fé de Erratas

En el número 23, página 47, el socio Antonio Olvera *nos pregunta si podemos conseguir alguna amiga a través del* **CAAD**... *ante lo que el mismo* Antonio *se ha apresurado a manifestarnos que dispone de muchas y muy buenas amigas, sin especificar el sentido (físico o anímico) de la palabra "buenas". Naturalmente, en la pregunta original nos referíamos a* **AVENTURAS PARA AMIGA**. *Quede clara esta rectificación, para evitar posibles malentendidos, y gracias por hacérmelo ver,* Antonio.



FEEDBACK

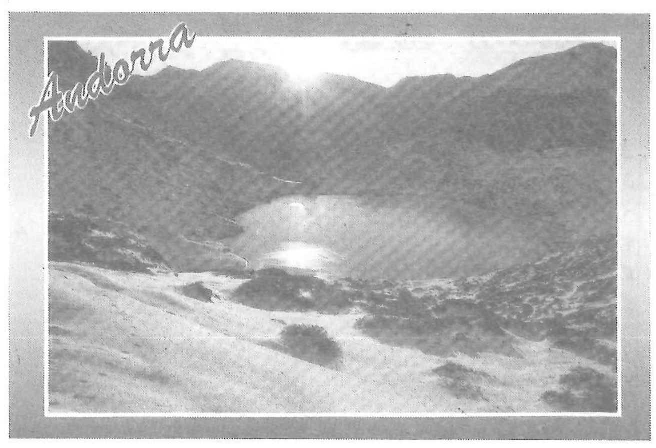
Vamos ya sin más preámbulos a comunicar el nombre del flamante ganador de éste número. Se trata de *Luis Martínez Carrera*, que ha sido agraciado con una suscripción gratuita tan sólo por emitir sugerencias para mejorar el **CAAD**. Y te podía haber pasado a tí, oye...

RESULTADOS DEL CAAD 23

1- El **CAAD 23** ha obtenido una puntuación media nada menos que de 8,85 puntos, a tan sólo 4 centésimas del record establecido por el ya legendario **CAAD 17**. El valor más escogido en las votaciones ha sido el 9, el más alto 10 (como viene siendo habitual) y el inferior un 7. En esta ocasión no ha existido la "*precisión*" de otros números, dado que la puntuación mas concreta ha sido 2pí +e≈9 puntos.

2- Me siento orgulloso de deciros que NINGÚN socio ha pensado que el **CAAD 23** fuese peor que el *22*. Un 69 % opinó que era mejor y el resto que eran similares.

3- Unanimidad aquí. Lo que más os ha gustado es la sección de *Dominio Público*



y Ofertas. Esta sección ha sido ampliada en éste mismo **CAAD**, y en breve tendremos nuevas adquisiciones. Permaneced atentos a ella. Siguéndola, y tampoco por tanta diferencia, la entrevista a *Josep Coletes*, todo un tratado para nuevos aventureros. Tras ella, se encuentran separados por escasos votos la opción *TODO*, la *Bolsa de Aventuras Clásicas*, *La Llamada de Adventhulhu* y el *Comentario de Aventuras*. A continuación tenemos la sección de programación con el **CAECHO?**, *Opinión*, el informe sobre los parsers y *Warhammer Phantasy Battles*.

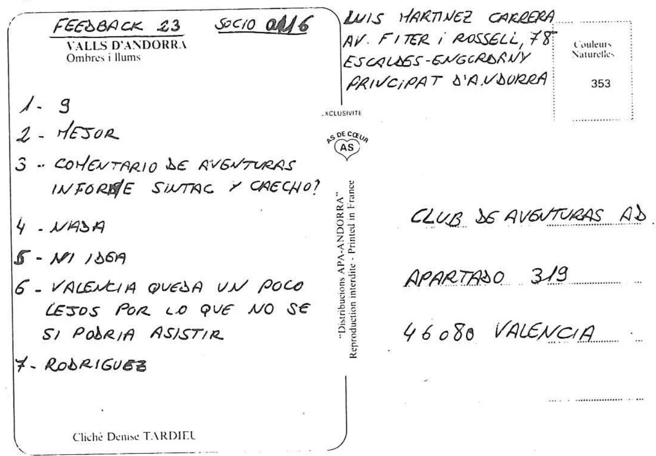
4- Como es habitual, pocas secciones nombradas en este apartado. Lo que más ha disgustado es la no publicación de la foto de *Samantha Fox*. Tenemos luego una reacción de los anti-roleros por los resultados de los últimos números, puesto que siguen los Librojuegos, el artículo de Warhammer y el Rol en general.

5- Aparte de cuestiones que iré publicando en próximos Feedback, me han llegado algunas de lo más curioso, como **cultas**: "*¿Cuanto mide un Lorunga?*". **Realistas**: "*¿Por qué el mundo de la aventura es tan j.d.d.?*". **Metafísicas**: "*¿Existe Dios?*". **Originales**:

"*¿Qué premio darías a quien acertase la R de Samudio?*". Y una que me **encanta**... "*¿qué nuevas preguntas propones para esta sección?*". También he recibido valiosas sugerencias acerca de publicar datos estadísticos de preferencias sobre temas aventureros, y modelos de ordenador.

6- La idea del Congreso os ha parecido muy interesante a todos, aunque vuestra asistencia no es segura en casi la mitad de los casos debido a la distancia o bien fechas. En próximos **CAAD** iré proponiendo fechas y número de días para posteriormente detallar actividades.

7- Esta cuestión ha levantado un movimiento inusitado... las respuestas son de lo más dispar, y también de lo más ocurrente. Se han ofrecido como posibles respuestas los siguientes... **Nombres**: *Raimundo, Ramón, Raúl, Regino, Ricardo, Roberto, Robin, Rodolfo, Romualdo, Rosendo, Rufo, Ruperto.* **Apellidos**: *Ribagordenaitibarrietxea, Rodríguez* (también posible epíteto). **Términos malsonantes**: *Rácano, rastrero, rata, renacuajo, repelente, roñoso.* **Añoranzas**: *Robot, ROZUMO.* **Raros**: *R-dios, rapaz, raro, Rigoletto, roleando.* **Y compuestos**: *Reciempintado, Recuerdodeconstantinopla, Requiescatinpace.* Por cierto, éste último es el que más votos ha sacado...


FEEDBACK 23 SOCIO 0116

VALLS D'ANDORRA
Ombres i llums

1- 9
2- MEJOR
3- COMENTARIO DE AVENTURAS INFORME SINTAC Y CRECHO?
4- NADA
5- NI IDEA
6- VALENCIA QUEDA UN POCO LEJOS POR LO QUE NO SE SI PODRIA ASISTIR
7- RODRIGUEZ

Cliché Denise TARDIEU

LUIS MARTINEZ CARRERA
AV. FITER I ROSSELL, 78
ESCALDES-ENGORDANY
PRINCIPAT D'ANDORRA

Couleurs Naturelles
353

EXCLUSIVITE
AS DE CŒUR AS

"Distribucions APA-ANDORRA"
Reproduction interdite - Printed in France

CLUB DE AVENTURAS AD.
APARTADO 319
46080 VALENCIA

También algunos socios han obviado el responder, o han expresado su opinión acerca de la "R" con frases como "*No me importa lo más mínimo*" o "*Nada, lo pone para mosquear*".

CUESTIONES FEEDBACK 25

1.- ¿Cómo calificarías éste número? (0=horrible, 10=perfecto)
2.- ¿Es mejor o peor que el número anterior?
3.- ¿Qué te ha gustado más?
4.- ¿Y menos?
5.- ¿Quieres ver publicada la foto COMPLETA *de Samantha Fox?*
6.- Puntúa de 1 a 10 tus preferencias en:
- *Aventuras Conversacionales (AC)*
- *Aventuras Gráfico-Animadas (AGA)*
- *Rol*

PASATIEMPOS

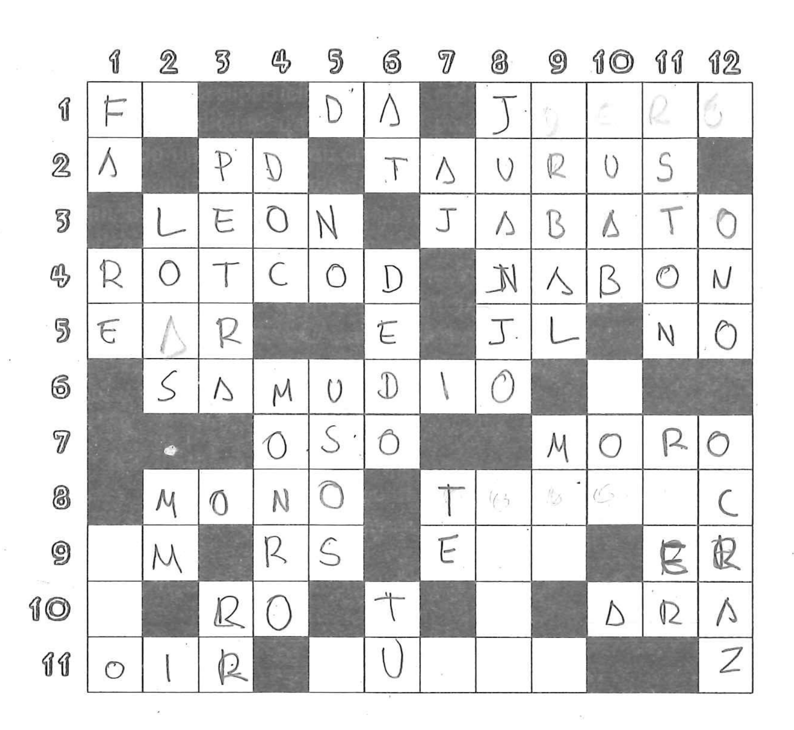
Por... Roberto Bernardo

JEROGLÍFICO

¿Quien esta allí con Juanjo? ... PARECE SAMUDIO



DEFINIDO



HORIZONTALES

1.- Sílaba que repetida indica obesidad. Aventuras... (al revés). Alboroto

2.- Vocal. Posdata. Compañero del héroe hispano aventurero.

3.- Mamífero carnívoro. Héroe hispano de principios de nuestra era, aparecido en **Aventuras AD**.

4.- Médico (al revés). Producto para quitar la suciedad del cuerpo.

5.- Una de las salidas de los cassettes utilizables para Spectrum. Vocal. Libro-juego (al revés). Negación.

6.- Apellido de un personaje muy importante de la aventura en España. Consonante.

7.- Mamífero de gran tamaño aparecido en "*La Aventura Original*". Procedente del Norte de Africa.

8.- Animal que trae muchos dolores de cabeza en "*Los Templos Sagrados*". Dios maya.

9.- Nota musical (al revés). Abreviatura de *RAMSAVE*. Se burla. 2ª nota musical.

10.- Consonante. Pronombre personal. Consonante. Vocal. Labra la tierra.

11.- Escuchar. Ave voladora y parlante aparecida en aventuras conversaionales. Consonante.

VERTICALES

1.- 4ª nota musical. 2ª nota musical. Loco.

2.- Vocal. Alabas. Micromanía. Vocal.

3.- Mascota inerte (?) del **CAAD**. Vocal. Abreviatura de RAMLOAD.

4.- Nombre del arqueólogo aventurero más famoso entre los adictos de las conversacionales. Apellido del mismo.

5.- Consonante. Negación. Utilidad de un objeto (plural). Consonante.

6.- Orden BASIC que indica las coordenadas del puntero. Parte de la mano. 2ª persona del singular.

7.- Exclamación que indica ironía (al revés). Vocal. Infusión. Vocal.

8.- Director del **CAAD**. Liar en chino.

9.- Planta que aparece en el jardín de la casa de "**Midnight**". Lugar donde empiezas la aventura en "**Cozumel**". Consonante.

10.- Lugar donde encuentras la cuerda en "**La Gran Hazaña**". Astro al que se dedica un monumento en "**Chichén Itzá**". Vocal.

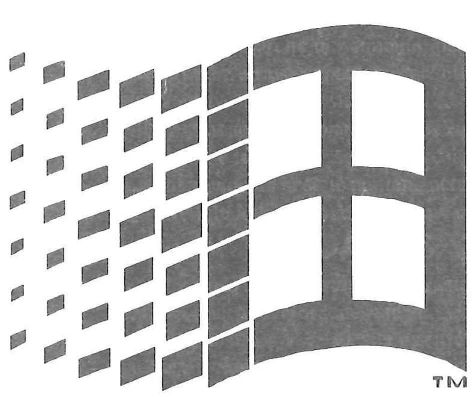
11.- Permanecen. Carcomer.

12.- Vocal. Organo visual. Paco ... grafista de **AD** (al revés).

Windows NT para PC

Microsoft Windows NT es la base de sistema operativo de multiproceso simétrico que soporta los requerimientos de diversos sistemas operativos y permite la ejecución de programas basados en *Microsoft Windows* de 16 y de 32 bits, así como programas de *MS-DOS*, *OS/2* y *POSIX* (*POSIX* es un estándar de comité *IEEE* con un *API* similar al de *UNIX*).

Emplea principios avanzados como entorno cliente/servidor, memoria virtual, multitarea preemptiva, entorno de alta seguridad, portabilidad, tolerancia a fallos e incorporación del concepto de objetos.



Importante es el *API* de 32 bits, las aplicaciones de 16 bits coexistirán con las *API* de 32 bits, con el portapapeles, *DDE* u *OLE*. No se podrá ver diferencia a simple vista de aplicaciones de 16 o de 32 bits.

Los sistemas de multiproceso simétrico (*SMP*) permiten que cualquier sistema operativo funcione bajo cualquier procesador libre o compartiendo simultáneamente

Windows NT se ejecuta en *RISC* de 32 bits y en los modos en 32 bits de *386* o superiores, y próximos.

En la segunda beta, se mejora en cuanto a soportar nuevas aplicaciones 32 bits y prácticamente todas las de *MS-DOS*. Ahora las aplicaciones de *MS-DOS* bajo *Windows NT* son más rápidas que en la anterior beta. *Windows NT* detecta las tarjetas en la instalación, y actualiza a *Windows 3.1* sin alteraciones. Los parámetros de configuración de *Windows 3.X* migran a *Windows NT* en la instalación. *Windows NT* aporta mayor soporte para redes y trabajo en grupo informatizados, con impresión y ficheros compartidos, *mail* de 32 bits, *Schedule Plus* y *Net DDE*.

ANUNCIOS

Vendo las aventuras **COZUMEL** y **AVENTURA ORIGINAL** a mitad de precio, más el juego **STUNT CAR RACER** de regalo. Todos son originales y para *Atari ST*.

Jesús Carralero
Plaza Xúquer, 14
46021 VALENCIA

Vendo ordenador *Amstrad CPC 6128* junto con pantalla fósforo verde y modulador de TV (para enchufar el teclado a la televisión). También trae 50 discos con más de 100 juegos, utilidades, copiones, programas de dibujo, aventuras gráficas y mucho más. El precio total es *50.000*. Interesados llamar al **(926) 58 61 98** o mandar cartas a la dirección siguiente:

Jesús Manuel Monreal
Reina Sofía, 20
13620 - Pedro Muñoz (CIUDAD REAL)

Compro parser **PAW** para *Spectrum*. ¡¡Es urgente, y lo quiero original!! Llamad al **(93) 310 13 22** y preguntad por *Juan Diego*, de 21 a 23 horas.

Cambio juegos para el *Amstrad* cinta y vendo el juego para *Game Boy* "**Fortress of Fear**" por *2.500*. También quisiera contactar con socios que tuvieran libros de **Advanced Dungeons & Dragons**. Para contactar conmigo, escribir a:

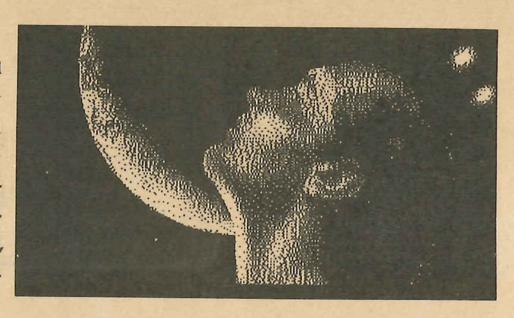
C/ Serafín Morales, 23.
24100 - Villablino (LEON)

Estoy buscando las instrucciones del **RPG Bloodwych** en *CASTELLANO*, ya que las que tengo están en inglés. Si algún socio me puede facilitar una copia de las suyas se lo agradecería. Estoy dispuesto a pagar fotocopias y gastos de envío.

Fermín Galán Márquez
Mataró, 1, 4º izq.
28034 MADRID

IN THE NEXT CAAD ...

- La sección "*Mi Opinión*", donde el director expone su parecer sobre temas propuestos por los socios, renueva su actividad con los siguientes temas: ***EL FUTURO DE LA AVENTURA EN ESPAÑA, EL FUTURO DE AVENTURAS AD, EL FUTURO DE LOS ORDENADORES DE 8 BITS.***



- Informe sobre la compañía *Juana Pueblo Soft.*

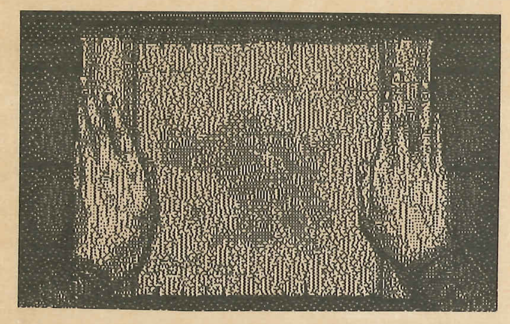
- Análisis en profundidad del parser **NMP 3.2**, y comparativa del mismo con el **CAECHO?** y el **SINTAC**.

- Artículo biográfico sobre *J.R.R. Tolkien.* Su vida y obra al descubierto para vosotros.

- Informe sobre el parser **Creator II** para Commodore 64.

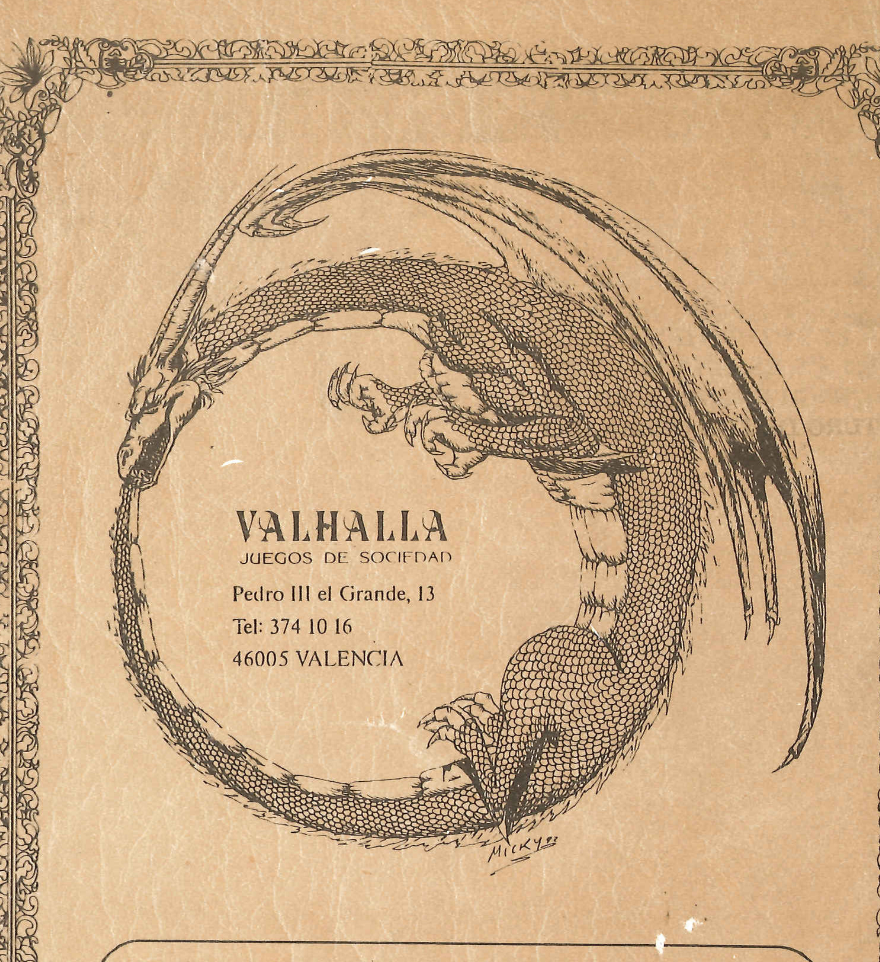
- Comentario y solución de **MIDNIGHT** a manos del implacable *The Door Keeper.*

- *Javier San José* nos ilustrará acerca de los gráficos en el PC, y su posibilidad de inclusión en aventuras.



- Un fantastico nuevo reto preparado por nuestro Redactor Jefe, *Antonio Fernández.* Esta vez doble y lleno de nuevas aventuras para el **Elfo**, el **Enano**, el **Bárbaro** y el **Mago**, ¿Os suena...?.

ARE YOU READY FOR THIS? ...


VALHALLA
JUEGOS DE SOCIEDAD
Pedro III el Grande, 13
Tel: 374 10 16
46005 VALENCIA